Pismo o starych grach

No Operation

8

14 marca 2008

UFO: Enemy Unknown

Contra

Myth: History in the Making

Shogo: Mobile Armor Division



Bążur!

Oto jaki problem przyświecał mi dziś rano: co robić, jeśli dana gra ukazała się na kilku platformach w różnych latach? Jaki rok wstawić wówczas do tabelki? Myślałem i wymyśliłem: wpisać tam trzeba ten rok, w którym pojawiła się najwcześniejsza, pierwsza wersja gry - oraz, jeśli recenzujemy późniejszą jej wersję, rok wydania tej późniejszej. Jeśli zatem gra X ukazała się na Commodora w roku 1992, a na PC w roku 1993, to wpisujemy: rok 1992 (C64)/1993 (PC).

A teraz przedstawiam wam Nowe, Lepsze oceny, które z pewnością pomogą w stawianiu odpowiednich not:

Korodzik

1 Absolutny chłam, śmieć, odpad, deprawator nieletnich i co tam chcesz jeszcze.

1+ Gra naprawdę słaba, ale mająca w sobie „coś”, tak że ktoś o małych wymaganiach może zagrać i nawet pograć.

2 Gra taka sobie. Nic nadzwyczajnego,

2+ Gra po prostu średnia, nie ma w niej wiele ciekawego, a zalety raczej nie równoważą wad.

3 W sumie nic ciekawego, ale można pograć bez bólu. A nuż przypadnie komuś do gustu.

3+ Gra, które może i nie jest wspaniała, ale można w nią bezproblemowo zagrać i nawet nieźle się bawić.

4 Gra dobra. Po prostu dobra, powyżej przeciętnej. Dobrze jest w nią zagrać od czasu do czasu.

4+ Naprawdę dobra gra, która jednak ma pewne wady, przez które nie można jej nazwać doskonałą.

5 Perfekcja, mistrzostwo świata. Gra doskonała lub niemal doskonała.

CHCESZ NAPISAĆ ARTYKUŁ DO NO OPERATION?

Czekam na twoje teksty! Muszą spełniać następujące warunki:
- napisane poprawnie po polsku
- bez wulgaryzmów, nieprzyzwoitości itp. Trzymajcie się także możliwie z dala od polityki
- rozsądnej długości. Nie powinny to być kilkuzdaniowe sucharki.
- lidów (tj. akapitów wprowadzających, tych napisanych pogrubioną czcionką) nie trzeba pisać
- nie opisujcie gier erotycznych (w stylu strip pokerów czy Larrego bądź też serii Lula)
- recenzje gier powinny mieć wyraźne screeny, listę wad, zalet, a także informację, na jakiej platformie sprzętowej grasz i jaką ocenę dajesz grze.
- „stare gry” rozumiane są jako gry mające co najmniej 5 lat. Remake'i starych gier - czy to darmowe tworzone przez amatorów, czy też np. konsolowe wersje gier komputerowych wydane po latach - nie mają ograniczeń wiekowych

Zastrzegam sobie prawo do poprawiania błędów ortograficznych, gramatycznych i interpunkcyjnych w nadsyłanych artykułach oraz dodawania krótkich przypisów (np. w przypadku rażących błędów.)

Nadsyłajcie wasze dzieła na adres emailowy:
korodzik@poczta.onet.pl

Ten numer No Operation przygotowany został przez Jacka „Korodzika” Dobrzynieckiego, Keloxa i Tadeusza „Thaddy(L)” Wieję.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.ir.pl

SPIS TREŚCI



Sensacja na skalę światową; okazało się, że Ziemianie nie są sami we wszechświecie. Niestety, jak się okazuje, kosmitom najwyraźniej bardzo zależy na tym, by być samymi we wszechświecie - i nie wahają się tego udowadniać za pomocą brutalnych ataków... Wkrótce zostaje powołana do istnienia specjalna, międzynarodowa, tajna jednostka - X-Com, składająca się z najlepszych w swoim fachu ludzi. Ich zadaniem jest skopać ufokom ich zielone (a także szare, zielone, czerwone...) tyłki! Kto stanie na jej czele? No zgadnij.

UFO: Enemy Unknown

Cóż, nie masz wyboru. Tak więc siadaj na fotel dowódcy i zerknij, co masz do dyspozycji. A masz tajną bazę, umieszczoną w dowolnym miejscu świata (według twojego wyboru). Baza jest pełna naukowców, inżynierów, żołnierzy, a także różnorodnego wyposażenia. Masz także 3 samoloty - jeden transportowiec i dwa myśliwce. Twoim zadaniem jest powstrzymać Obcych przed zawładnięciem Ziemią, a jednocześnie odnaleźć ich główną bazę, posłać tam statek wypełniony uzbrojonymi po zęby twardzielami i - w stylu Kononowiczowskim - zlikwidować wszystko.



Popatrz na stan swojego konta. Jako że wszystko - pensje dla pracowników czy sprzęt - kosztuje, i to najczęściej dość dużo, należy dbać o utrzymywanie wysokiej zawartości forsy w twojej kasie. Co miesiąc otrzymujemy fundusze od wszystkich państw, zaangażowanych w projekt X-Com - należy dbać o dobre stosunki z nimi, jeśli bowiem np. Kanada uzna, że obijamy się z likwidowaniem obcych w jej obszarze, może nam obciąć dotacje czy nawet zupełnie nas porzucić. Jeśli będziemy szczególnie dennie radzić sobie ze świństwem kosmosu, X-Com może ulec kasacji, a rządy spróbują zawrzeć z Obcymi pokój (co nieodmiennie kończy się negatywnie).

Na początku gry naszym oczom ukazuje się trójwymiarowy obraz globu. Można go obracać na różne strony, przybliżać, oddalać - jak na tamte czasy cudo. Na owej Ziemi pojawiają się różne znaczki, oznaczające (jak to ze znaczkami bywa) różne rzeczy - np. nasze bazy, samoloty czy też UFO, co jakiś czas posyłane przez kosmitów na nasz glob.

Bazy, o których wspominałem już wcześniej, są prawdziwymi cudami techniki, kojarzącymi się nieco z Black Mesą z Half-Life (ale nie aż tak wielkimi). Nasza pierwsza baza zawiera już niezły zestaw pomieszczeń, wśród których są sypialnie, warsztaty, hangary, radary. Później oczywiście będziemy ją rozbudowywać. W bazie będziemy dbać o rozliczne ważne sprawy: będziemy kupować różne rzeczy w sprzedaży wysyłkowej (karabin za 3000$; Lidl jest tani!) oraz sprzedawać to, czego nie potrzebujemy; będziemy wyposażać samoloty - myśliwcom przydzielimy odpowiednie uzbrojenie, a transportowce załadujemy sprzętem bojowym i wsadzimy nań żołnierzy w razie, gdyby trzeba było gdzieś przeprowadzić akcję pacyfikacyjną; zajmiemy się też - bardzo ważnymi - badaniami naukowymi, dzięki którym wynajdziemy nowe, lepsze (nie, nie proszki do prania) wyposażenie, a co więcej poznamy sekrety technologii ufoków (dużo lepszej od naszej, ludzkiej) i będziemy mogli ją wykorzystywać w praktyce. Wynalezione przez nas nowe graty konstruują inży-





nierowie w warsztatach. Nasi naukowcy mogą także zajmować się przeprowadzaniem autopsji zwłok zabitych kosmitów (w stylu „Jak to działa?") oraz przesłuchiwaniem schwytanych żywcem ufoludków w celu poznania ich sekretów (np. „Gdzie trzymasz swój pamiętnik?" :)) Badania te są bardzo ważne dla naszej organizacji. Na początku nasze oddziały uzbrojone są słabo i nie mają porządnych pancerzy, więc śmiertelność będzie wysoka (niestety), a efektywność - niska. Z czasem jednak, dzięki postępowi, stajemy się dla Obcych równym przeciwnikiem.

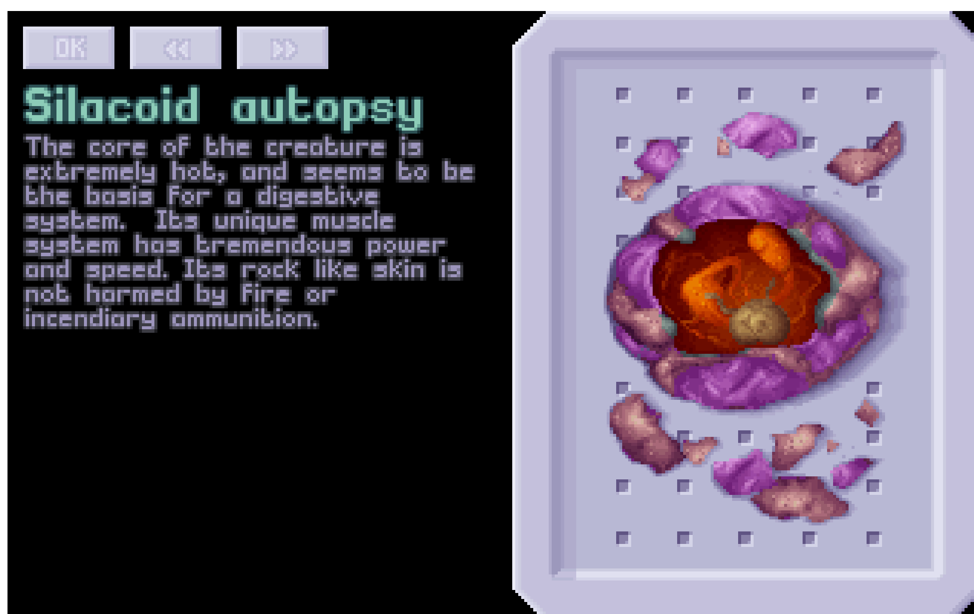
Warto zauważyć, że jedna baza nie starczy do opanowania sytuacji - bo np. druga strona globu będzie poza zasięgiem radarów. Morał jest prosty, trzeba rozmieszczać bazy rozsądnie i z głową.

Wszelka wiedza, jaką zdobywamy, zapisana jest w tzw. Ufopedii. Na początku znajdziemy tam jedynie informacje o różnych „ludzkich" wynalazkach, lecz później zapełni się ona wiedzą o gatunkach ufoków, rodzajach UFO (te sekrety zdradzą przesłuchiwani inżynierowie kosmitów), broni plazmowej, laserowej itp.

No dobra, jednak skądś tych ufoludków i ich technologie trzeba wziąć. Na szczęście sami Obcy nam pomagają, latając nad Ziemią w UFO, pełnych żywych ufoków i gratów. Oczywiście przejęcie takich UFO jest ze wszech miar wskazane, gdyż w ten sposób zdobędziemy m.in. wiedzę o budowie takich statków, co pozwoli nam na konstrukcję lepszych samolotów.

Nasz sposób postępowania jest jasny i nie pozostawiający wątpliwości. Jeśli gdzieś tam fruwa sobie UFO, trzeba je zniszczyć. W tym celu posyłamy myśliwiec, który zbliża się do wrażego statku i... zaczyna się walka, podczas której mamy pewną kontrolę nad ruchami samolotu. Gdy uda nam się doprowadzić do awaryjnego lądowania przeciwnika, wystarczy, że





na miejsce wypadku poślemy żołnierzy, którzy zneutralizują ocalałych kosmitów i... tak, zgadliście... zabiorą ich urządzenia. Żołnierzami sterować będziemy w części taktycznej, o której za chwilę.

Niekiedy zdarza się, że nie trzeba łazić po wraku UFO, bo jego mili piloci sami gdzieś spokojnie wylądują zamiast latać. Jest to korzystna sytuacja, gdyż w ten sposób mamy pewność, że będzie co zbierać i nic ważnego się nie uszkodziło. Od czasu do czasu ufoludy napadną też na jakieś miasto - oczywiście na pomoc posyłamy żołdaków.



Skoro tyle mówię o walce taktycznej, warto by ją dokładnie omówić. Część taktyczna gry niewątpliwie dostarcza nie mniejszej przyjemności niż ekonomiczna. Dowozimy żołnierzy samolotem na miejsce i możemy wstępnie rozdzielić między nich sprzęt, a gdy to zrobimy, zaczyna się prawdziwa walka...

Mapa jest tu widoczna w rzucie izometrycznym. Jest ona generowana losowo z różnych elementów, przy czym jej wystrój zależy od miejsca, w którym walczymy - np. w Ameryce napotkamy głównie farmy i lasy, w Afryce trafimy na pustynie, na Antarktydzie zaś będziemy szczękać zębami wśród lodów. W miastach możemy podziwiać bogactwo szczegółów - spotkamy tam w pełni umeblowane domy, supermarkety z kasami i towarami, magazyny pełne skrzynek itp. Wielkiej frajdy dostarcza fakt, że mapy są w pełni kształtowalne: możemy np. posłać serię w ścianę domu i wywalić dziurę, przez którą wejdziemy do środka albo też granatem oczyścić z drzew sad. Niestety, przy tym odkryjemy, że prawo grawitacji tu nie obowiązuje: jeśli rozwalimy w drobny mak podstawę latarni ulicznej, to reszta latarni nadal będzie unosiła się w powietrzu.

Ano cóż. Na mapie, oprócz naszych wojaków, znajdują się także inne postacie - Obcy oraz (w miastach) cywile. Ci pierwsi są groźni z oczywistych powodów, ci drudzy zaś potrafią być czasem naprawdę wkurzający - gdy np. stają sobie w drzwiach do budynku i tym samym uniemożliwiają wyjście jednemu z naszych. Wykazują się przy tym zatrważającą głupotą, podchodząc z wielkim entuzjazmem do pomysłu włażenia pod lufy tak ufokom, jak i naszym. A później musimy świecić oczami za każdego ukatrupionego miejscowego.

Wracając jednak do kosmitów - ostrzegam lojalnie, że nieuważne dowodzenie naszą grupką skończy się smutno. Najczęściej jeden celny strzał Obcego wystarczy, żeby nasz „żołunirz” padł martwy na ziemię. Trzeba zatem zachować dużą dozę ostrożności, skradać się powoli i unikać otwartych przestrzeni. Szczególnie trudno (na początku gry) bywa, gdy chcemy dopaść delikwenta żywcem - musimy sobie z tym radzić za pomocą elektrycznych pastuchów (głupio to brzmi, ale może ktoś ma lepszą





polską nazwę), które są zawodne i oczywiście działają tylko z bliska.

Sterowanie podczas walki jest dość nieskomplikowane. Na dole ekranu znajdują się liczne przyciski, których funkcje warto poznać. Są one duże, wyraźne i łatwo w nie trafić. Aby gdzieś pójść naszym żołnierzem, po prostu klikamy na punkt docelowy, a ten idzie tam najkrótszą drogą. Frustrujące może być, jeśli przypadkiem klikniemy gdzieś na planszy: wówczas piechociarz próbuje tam dojść, co powoduje stratę przez niego olbrzymich ilości czasu i może nawet jego śmierć (człowieka, nie czasu).

Turowy system walki opiera się na zbiorze statystyk, które posiada każdy wojak. Jednym z najważniejszych jest ilość jednostek czasu (Time Units); w każdej turze żołnierz otrzymuje pewną liczbę TU, a każda czynność - chodzenie, strzelanie, wyjmowanie rzeczy z plecaka itp. pochłania określoną ich



ilość. Należy zatem rozsądnie nimi gospodarować, bo znalezienie się twarzą w twarz z wściekłym ufoludem trzymającym naładowaną giwerę, samemu będąc bezradnym, nie jest najprzyjemniejszą rzeczą, jaka może cię spotkać.

Aby zapobiegać w miarę możności takim sytuacjom, kosmitów wypada likwidować, a jest czym. Pistolety, karabiny, wyrzutnie rakietowe, granaty... W wielu broniach (tyczy się to głównie pistoletów i karabinów) mamy trzy tryby strzelania, o różnej celności i różnej ilości potrzebnych TU (sami zgadnijcie, jak one od siebie zależą). Granaty mogą być nieco trudne w użyciu - najpierw ustawiamy zapalnik na określoną ilość tur, po czym ciskamy w określone miejsce. Efekt jest granatowany (tfu!) gwarantowany, lecz niestety ustawianie i rzucanie granatu zajmuje sporo czasu, tak że właściwie po tym nie zdążamy nic większego zrobić. Jest też taka warta wspomnienia zabaweczka - HWP, czyli miniaturowy czołg, traktowany jako członek załogi; zajmuje dużo miejsca, ale za to jest wytrzymały i szybki.



Atmosfera podczas misji jest naprawdę dobra - szczególnie gdy dzieje się ona w nocy, gdy jest ciemno choć oko wykol. Gdzieś tam są Obcy... Czają się w mroku... Nigdy nie wiadomo, czy idący dziarsko ulicą żołdak nie zostanie nagle postrzelony przez jakiegoś wroga, który postanowił pobawić się w snajpera. Sytuacja pogarsza się jeszcze dzięki mocom psi, posiadanym przez niektórych ufoków. Dzięki nim są oni w mocy przejąć kontrolę nad naszymi ludźmi bądź wywołać w nich stan paniki lub szaleństwa. Bardzo

UFO: Enemy Unknown
(a.k.a. X-COM: UFO Defense)

Producent: Microprose/Mythos Games Ltd.
Wydawca: Microprose
1994
Platformy: Amiga, **PC**, PlayStation

☑ Dobra grafika
☑ „Miła" atmosfera
☒ Kiepskie udźwiękowienie
☒ Trochę powolne tempo

Ocena: 5



zalecane jest schwytanie takiego psionicznego kosmity żywcem - po przesłuchaniu go będziemy mogli sami uczyć naszych wojowników używania tych mocy... Nadaje to nowego wymiaru walkom oraz skłania do poszukiwania nowych taktyk.

Jeśli chodzi o sztuczną inteligencję komputera, to o „intelekcie" cywili już wspominałem. Sami Obcy bywają zaś dość nierozsądni, choć czasem mogą wykazać się błyskotliwością - np. jednym granatem likwidując połowę teamu.



Gdy powybijamy do nogi wszystkich obecnych na polu bitwy przeciwników, misja się kończy, a my zdobywamy różne graty, stanowiące przykłady technologii ufoludów. Ci z naszych podwładnych, którzy się wykazali, otrzymują doświadczenie, co przekłada się na ich promocje na wyższy stopień wojskowy oraz polepszenie statystyk. Warto tę elitę zachowywać przy życiu.



UFO: Enemy Unknown to naprawdę całkiem złożona gra i dużo jeszcze dałoby się o niej napisać. Warto by jeszcze wspomnieć np. o tym, że po wizerunkach Obcych, różnych informacjach na temat ich działalności na Ziemi, itp. widać, że autorzy gry umiejętnie korzystali ze źródeł - pilnie studiowali literaturę ufologiczną, relacje o UFO i opowiadania ludzi twierdzących, że zostali porwani przez takowe. Czym bowiem są złowieszcze Sektoidy, jak nie sławetnymi „szarakami"? A czy kształty statków kosmitów nie zostały zaczerpnięte ze zdjęć i opowieści uprowadzonych? No właśnie...

Podsumowanie całej tej rozprawy oraz końcowa ocena gry nie będzie zaskakujące. UFO to gra świetna, niezwykle grywalna, ekscytująca i ciekawa. Nie bez powodu jest ona uznawana za jedną z najlepszych gier wszech czasów (nie tylko strategicznych). Każda bitwa z Obcymi stanowi inne wyzwanie, nawet jeśli wystrój otoczenia jest podobny. (Jednakże do czasu - prędzej czy później mogą znudzić się batalie z tymi samymi ufoludkami w tym samym miejscu; na szczęście wówczas najczęściej pojawia się inny gatunek kosmitów.) Autorzy stworzyli grę genialną, której nie może pominąć nikt uważający się za stratega.

Korodzik

Shogo
Mobile Armor Division

Kto nie lubi mangi?... (podnosi się las rąk). A tak się składa, że ta gra jest utrzymana w stylu raczej mangowym - grafika, fabuła, a nawet wyposażenie naszego bohatera. Czy jednak warto dać jej szansę? Może strzelanka z niej nienajgorsza... Ano zerknijmy.

Fabuła jest skomplikowana (jak to w mandze) i nawet jej streszczenie zajęłoby sporo miejsca. Ograniczę się zatem do stwierdzenia, że nazywamy się Sanjuro i jesteśmy żołnierzem w armii UCA (nie mylić z USA), toczącej akurat walkę z terrorystyczną organizacją - The Fallen (Upadłymi), działającą na planecie Cronus. My sami mamy swoje powody, by walczyć, gdyż podczas jednej z misji zginął nasz brat, nasz kolega i nasza miłość (są to trzy osoby, nie jedna i ta sama). Rzecz jasna fabuła rozwija się w szybkim tempie z mnóstwem zaskakujących zwrotów akcji oraz wątkiem miłosnym w tle (ale główny arcyłotr nie jest naszym ojcem).



Shogo jest strzelanką FPP, która jako jedna z pierwszych zrezygnowała ze skostniałych standardów tego gatunku i - podobnie jak wydany niemal równocześnie z nią Half-Life (co zresztą stało się powodem porażki Shogo, która miała pecha konkurować z HL) - wprowadziła rozwiniętą fabułę (na pewno bardziej rozwiniętą niż w HL) i inne ciekawostki, jak np. przyjazne nam postacie, walczące po naszej stronie (co prawda niezbyt skutecznie, najczęściej wszyscy giną w pierwszych minutach... ale to już coś).

Nasz żołnierzyk jest członkiem oddziałów kierujących wielkimi robotami - mechami (w grze zwanymi MCA). Tak więc walka za pomocą tych gigantów stanowi ważną część gry. Okazuje się jednak, że nie różni się ona zbytnio od typowej rozgrywki efpepowskiej. Ot, chodzimy sobie, skaczemy, strzelamy... Jednak wrażenia są inne niż przy walce na piechotę. Wystarczy choćby wspomnieć, że łatwo zauważyć olbrzymie rozmiary naszego kolosa w porównaniu do otoczenia: mijamy cokolwiek miniaturowe budynki, przesuwamy maleńkie samochody niczym zabawki, a nawet natykamy się na malutkich żołnierzy wroga, których możemy likwidować, miażdżąc. Tej taktyki nie da się zastosować przeciwko wrogim MCA, które można jednakże bez większych problemów zasypać burzą ołowiu. Z manewrowaniem nie ma problemów - nasz robot skacze wzwyż bez najmniejszego trudu. Nie czujemy w ogóle wagi tego potwora, co jest dość irytujące. Mamy możliwość przetransformowania w szybki pojazd, jednak nie możemy wtedy strzelać i trudno jest manewrować, więc raczej nigdy nie wykorzystuje się tej umiejętności.





Z niezbyt jasnych powodów wszędzie (nawet w wysadzonych w powietrze samochodach) możemy znaleźć znajdźki uzupełniające stan pancerza czy amunicji. Dlatego też walka robotem nie stanowi wielkiego kłopotu, zwłaszcza gdy zorientujemy się, że zadziwiająco szybkostrzelnym karabinem snajperskim można bez kłopotów zlikwidować większość przeciwników. Jeśli chodzi o resztę uzbrojenia, to mamy tu mocno festyniarskie pistolety energetyczne, wyrzutnie pocisków (piękny widok) czy mały granat przyczepiający się do ścian (albo do przeciwnika, hłe hłe). Szkoda tylko, że wszystkie rodzaje broni zdobywamy bardzo szybko - już w jedenj trzeciej gry można mieć niemal pełny arsenał. No i oczywiście jest też broń do walki wręcz, inna dla każdego robota - bo MCA mamy cztery rodzaje. Na początku gry wybieramy jeden z nich, różniących się parametrami (szybkością czy wytrwałością), a potem będziemy mogli jeszcze kilka razy się przesiąść do innego.

Niekiedy jednakże wysiadamy z naszego pojazdu i rozpoczynamy karierę piechociarza - i wtedy styl gry się zmienia, gdyż nasze ludzkie ciało jest naprawdę wrażliwe na ogień z broni palnej i nawet w pełni zdrowia można zginąć po jednym strzale. Powoduje to, że gra na piechotę jest znacznie trudniejsza niż na robota. Można się spodziewać, że często będzie trzeba ładować zapisany stan gry. W tych momentach nasz arsenał ma postać raczej klasyczny - ot, pistolety, shotguny i inne granaty. Na naszej drodze stają wówczas zwyczajni żołnierze, tudzież ludzkich rozmiarów roboty (a może ludzie w zbrojach), a kilka razy stoczymy nawet pojedynek z MCA (które to walki nie są jednak zbyt trudne).

Gra jest długa. Jej przejście może zająć 6-7 godzin, zwłaszcza, że w pewnym momencie możemy dokonać ważnego wyboru - w zależności od tego, na co się zdecydujemy, pójdziemy inną drogą.



Poziomów jest naprawdę dużo i niekiedy można się na nich lekko pogubić. Niestety, bywają małe problemy, np. kiedy chciałem razem z pewnym sprzymierzeńcem zjechać windą, okazało się to wyjątkowo trudne - niekiedy winda nie ruszała w ogóle, innym razem przyklejałem się do niej lub tez mój towarzysz zostawał nagle zmiażdżony (przez

Shogo: MAD

Producent: MC2-Microids
Wydawca: Monolith Productions
1998
Platformy: PC

- ☑ Długie poziomy i dwie ścieżki fabularne
- ☒ Albo za trudne, albo za łatwe
- ☒ Badziewna sztuczna inteligencja
- ☒ Kiepska grafika
- ☒ Kiepska grywalność

Ocena: 3

windę, na której stał!) Po przejściu przez wszystkie te poziomy możemy „podziwiać” zakończenie, które robi niestety wyjątkowo złe wrażenie: składa się z jednego akapitu tekstu i króciutkiego, dziwacznego filmiku, który wygląda na niedokończony...



Przeciwnicy, których napotkamy po drodze, są niezbyt różnorodni. Grając robotem, napotkamy kilka typów wrogich mechów, różniących się li tylko wyglądem i uzbrojeniem. Zaś jako człowiek natrafimy na żołnierzy zwykłych bądź ubranych w zbroję. Jest tego stanowczo za mało. Kolejnym nieprzyjemnym zgrzytem jest to, że sztuczna „inteligencja” tych wszystkich wrogów jest nader niezadowalająca. Często bywa, że strażnicy nie zwracają uwagi na strzały i eksplozje za ich plecami. Gdy już nas zauważą, czasami nie chce im się ruszać w pogoń, jeśli schowamy się za rogiem. Zamiast tego... stoją i strzelają w ściany.



To samo tyczy się cywili. Wchodzimy oto do sklepu, rozwalamy meble, plakaty, szyby itp., a sprzedawca i klienci nie zwracają na to najmniejszej uwagi! Albo: w głębi wrogiej bazy, po rozwaleniu mnóstwa żołnierzy, trzymając w dłoni jeszcze dymiącą spluwę, podchodzimy do jakiegoś woźnego czy innego programisty, a ten... uprzejmie nas pozdrawia. Z drugiej strony to logiczne - widzą, że z nami lepiej nie zadzierać :)

Grafika w grze nie jest najlepsza. Broń i roboty sa jeszcze dobre, ale ludzie wyglądają jak szmaciane lalki. Fajnie, że rzucają cienie, które jednak często przenikają przez ściany i drzwi. Niekiedy zdarza się, że rozwalony przeciwnik znika, ale jego cień pozostaje (i jak tu nie wierzyć w duchy). O fizyce w tym świecie nie słyszano: widzę np. laptop stojący na stole, rozwalam stół, a laptop wisi sobie spokojnie w powietrzu. Wybuchy wyglądają nienajgorzej (przynajmniej nie są to pojedyncze sprity), ale po pewnym czasie się nudzą. Wystrój poziomów robi za to dobre wrażenie, pełno jest najrozmaitszych ozdóbek i detali - co więcej, niemal wszystkie z nich da się rozwalić.

Dźwięki są dość słabe, poza głosami aktorów, którzy są naprawdę nieźli w te klocki.

Shogo: MAD na pewno nie można nazwać grą „wspaniałą”. Można się wręcz zastanawiać, czy można nazwać ją „dobrą”. Mangowe klimaty nie są wcale mocno zauważalne i nie przeszkadzają nawet uczulonym na sztukę Kraju Kwitnącej Wiśni, ale szczerze mówiąc, w pewnym momencie musiałem się zmuszać, by w nią grać. Przykro mi, ale nawet fanom gier FPP (do których i ja się zaliczam) nie mogę tego polecić.

Korodzik



20 lat temu miała premiera klasycznej już dziś gry Out Run, która królowała w salonach gier na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych oraz doczekała się konwersji na platformy 8, 16, a nawet 32-bitowe.

Out Run była grą przełomową, która pchnęła do przodu gry wyścigowe od czasu Pole Position, wyznaczając nowe standardy, które następnie były wykorzystywane w innych grach wyścigowych. Najlepszym tego przykładem może być słynna na początku lat `90 seria Lotus, która w zasadzie jest klonem Out Runa.

Jak to zwykle bywa w typowej wyścigowej arcadówce, naszym zadaniem jest przejechanie danego odcinka tak, by zmieścić się w czasie odliczanym do zera, aby uzyskać kolejny czas potrzebny nam do kontynuowania jazdy. Taki model gry prezentował wyżej wspomniany Pole Position, lecz to właśnie Out Run wyszedł ze schematu jazdy po torze w kółko na rzecz zmieniających się tras, a właściwie plansz. Dokładniej, pod koniec danej planszy gracz ma możliwość wyboru kolejnej trasy, skręcając na rozdrożu w prawo lub lewo i tak aż do dojechania do mety, na co składa się pięć plansz. Zatem pomijając planszę, w której rozpoczynamy jazdę, w różnych kombinacjach mamy możliwość przejechania czterech tras składających się z różnych plansz. W sumie daje to nam 14 urozmaiconych, pięknych plansz.

W grze kierujemy czerwonym dwubiegowym (skrzynia biegów nie jest automatyczna) Ferrari Testarossa cabrio, które prowadzi nasz bohater, wiozący pasażerkę. Natomiast na drodze możemy spotkać auta osobowe, jeepy czy nawet samochody ciężarowe.

Kolejnym novum była śliczna grafika oraz płynna animacja niespotykana wcześniej w żadnej innej grze tego typu. Każda plansza jest ładnie wykonana, posiada wiele obiektów takich jak rośliny, reklamy, budynki oraz specyficzne dla danej planszy obiekty. Przykładowo nad morzem możemy zobaczyć deski windsurfingowe, a na pustyni na drodze zalegają sterty piachu. Obiekty wykonane są dość szczegółowo i nawet po 20 latach nie rażą gracza.



Animacja, ogromnie ważna w tego typu grach, jest bardzo płynna, przez co sama rozgrywka wydaje się dynamiczna, a gracz ma poczucie prędkości. Animowanych jest wiele detali, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia grę, przykładowo gdy jedziemy szybko, włosy pasażerów są rozwiewane przez wiatr, lub gdy ostro ruszamy, spod kół wydobywa się dym palonej gumy.

Z kolei oprawa muzyczna gry również zasługuje na miano przełomowej. Przed rozpoczęciem gry mamy możliwość wyboru jednej z trzech ścieżek muzycznych, które słychać w tle podczas gry. Melodie są bardzo chwytliwe oraz wpadające w ucho i - co najważniejsze - nie irytu-

Out Run

Producent: Sega
Wydawca:
1986
Platforma: Arcade, Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64, MSX, PC, Sega Master System, Sega Mega Drive, Sega Saturn, ZX Spectrum

☑ Animacja
☑ Muzyka
☑ Grywalność
☒ Za krótka

Ocena: 5-

ją gracza po dłuższym czasie. Do tego mamy naprawdę dobre efekty dźwiękowe takie jak praca silnika czy też pisk palonych opon.

Reasumując, Out Run jest dziś grą klasyczną, w swoim czasie wyznaczającą kierunek, w którym pójdą arcadowe gry wyścigowe. Nawet po 20 latach dostarcza sporych emocji, powala grywalnością, śliczną, kolorową grafiką i doskonałą oprawą dźwiękową. W zasadzie jedynym mankamentem gry jest dość krótki czas, w jakim można w nią grać bez przerwy, gdyż po kilkukrotnym przejechaniu plansz we wszystkich kombinacjach, co zajmuje kilkadziesiąt minut, gracz może nie mieć ochoty pokonywania tras od nowa. W takim wypadku wszystkim zainteresowanym mogę polecić drugą część gry "Out Run 2006 Coast 2 Coast", która niedawno ukazała się na PC-ty.



Kelox

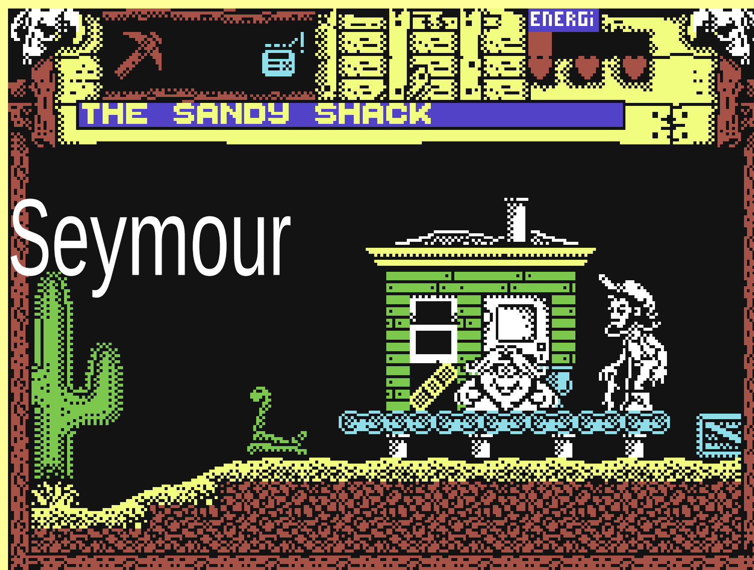
Wild West Seymour

Seymour, wschodząca gwiazda reżyserii filmowej, szykuje się do wyprodukowania wspaniałego filmu o Dzikim Zachodzie. Wszystko jednak wskazuje na to, że komuś się to nie podoba. W dniu wyjazdu na plan filmowy ktoś wysadza w powietrze sejf i niszczy scenariusz. Jakby tego było mało (nieszczęścia chodzą dymami czy jakoś tak) Seymour dostaje złowieszczy list od niejakiego El Bandeeto, który z hiszpańskiego zna kilka słów na krzyż. Oczywiście naszym zadaniem jest najpierw zająć się zdobyciem sprzętu i scenariusza, a potem poradzić sobie z kolejnymi kłodami rzucanymi nam pod nogi.

Gra przywodzi na myśl serię o Dizzym. Widać to już choćby po głównym bohaterze - jest nim białe „cuś” z rączkami i nóżkami. Przebiera nimi w żwawym tempie, a gdy trzeba - potrafi skoczyć (choć nie robi takich szalonych przewrotów jak Dizzy).

Jeśli zaś chodzi o zarządzanie posiadanymi przedmiotami, to tu przychodzi to znacznie trudniej. Autorzy wyznaczyli jeden tylko przycisk (Fire) do upuszczania przedmiotów lub ich podnoszenia. Jak to wygląda w praktyce? Ano niepięknie. Nierzadko trzeba mnóstwo razy wciskać ten nieszczęsny przycisk tylko po to, by wziąć jakiś potrzebny grat.

Podobnie kiepsko wygląda niekiedy używanie przedmiotów na otoczeniu. Zwykle trzeba stanąć w ściśle określonym miejscu i nacisnąć Ctrl ileś tam razy, aż pan Przedmiot raczy łaskawie znaleźć się tam, gdzie trzeba. A do tych trudności dochodzi jeszcze ruszanie się naszym bohaterem - gdy trzeba wykonać szaleńczy skok w dal, czeka nas mnóstwo prób i upadków (w takich chwilach jest się wdzięcznym autorom emulatorów za wprowadzenie opcji zapisu w dowolnym miejscu.)



Do tych wszystkich problemów nie przystaje poziom zagadek. Są one dość łatwe i nie powinny sprawić problemów zaawansowanemu graczowi. O ile mi wiadomo, w grze nie ma możliwości znalezienia się w sytuacji bez wyjścia. Nasz bohater ma jednakże ograniczoną ilość energii, którą traci przy różnych nieprzyjemnych spotkaniach, np. wskoczeniu do wody. Jak łatwo się domyślić, strata całej energii jest zdarzeniem, którego lepiej unikać.

Grafika w grze jest dobra i kolorowa jak na Commodore. O dźwięku nie warto wspominać (no chyba, że o jednej krótkiej muzyczce, lecącej po przeczytaniu listu). W sumie - mamy całkiem niezłą przygodówkę, mającą niestety trochę denerwujących cech. Można spróbować, ale nie mówcie potem, że was nie ostrzegałem.

Korodzik

Wild West Seymour

Wydawca: Codemasters
1992
Platforma: Amstrad CPC, **Commodore 64,** ZX Spectrum

 Całkiem dobra grafika
 Irytujący inwentarz

Ocena: 3

Zapewne pamiętacie, że w czwartym numerze NOP-u napisałem recenzję gry „Dizzy Prince of the Yolkfolk”. Dziś chciałbym przedstawić kolejną część przygód naszego sympatycznego jajka. Fantastic Adventures of Dizzy wydana została m.in. na NES'a i PC. Opiszę tu wersję bliższą memu sercu czyli na poczciwego Pegasusa.



Na początku gry dowiadujemy się, że zły czarnoksiężnik Zaks porwał ukochana Dizziego i uwięził w swoim zamku. W tym momencie rozpoczyna się nasze zadanie: zebrać odpowiednią liczbę gwiazdek, dostać się do zamku Zaksa i uwolnić Daisy. Gdy pochodzimy trochę po wiosce Yolkfolk, zauważymy, że również inni członkowie rodzinny Dizziego mają jakieś problemy. A to dziadek potrzebuje lekarstwa albo Dylana trzeba uwolnić z bryły lodu, itp. Gra podobnie jak inne jej części polega na zbieraniu przedmiotów i rozwiązywaniu zagadek typu co zrobić z danym przedmiotem.



Fantastic Adventure of Dizzy jest grą dość długą jak na pozycję z NES'a, nie przeszkadzałoby to nikomu gdyby nie fakt, że nie można zapisać gry (chyba, że gra się na emulatorze), nawet w wersji na PC. Co do zagadek to część z nich jest oczywista, nad innymi trzeba się troszkę pozastanawiać. Uprzykrzać nam grę będą różne stworzenia takie jak: ptaki, ryby, motyle, pająki, nietoperze, spadające trujące krople. Lokacji, które przemierzamy jest kilka i są rozbudowane. Jest to chyba najbardziej rozbudowana gra z Dizzym w roli głównej. Przemierzamy lasy, miasto, kopalnię, nurkujemy w morzu, zwiedzamy cmentarz oraz statek piracki. Zginąć w grze jest bardzo łatwo, więc autorzy umieścili w kilku miejscach układankę, dzięki której możemy otrzymać dodatkowe życie. Zresztą w grze umieszczonych jest kilka innych mini gierek, takich jak: jazda wózkiem po kopalni, skakanie po bańkach tlenu w celu wydostania się z dna morza, spływ w beczce po rzece.

Muzyka towarzysząca nam w grze jest przyjemna, nie przeszkadza w grze, pozwala nam się zrelaksować w czasie przemierzania kolejnych krainy. Niestety utworów jest mało i w niektórych lokacjach się powtarzają. Grafika w grze jest przeciętna, widziałem już gry na NES'a z lepszą grafiką. Wersja na PC prezentuje się pod tym względem bardziej okazale. Ale nie sama grafika decyduje o grze, także grywalność, a ta w Fantastic Adventure of Dizzy jest świetna. Z wielką chęcią pokonujemy kolejne przeszkody w celu uwolnienia naszej ukochanej Daisy.

Na końcu jeszcze słowo o różnicach pomiędzy wersją niebieską a czerwoną. W wersji czerwonej mamy więcej gwiazdek do zebrania oraz część przedmiotów umieszczona jest w innych miejscach w porównaniu do wersji niebieskiej. Podsumowując, Fantastic Adventure of Dizzy jest grą dobrą, ciekawą, z dobrymi zagadkami i dużą grywalnością. Grafika mogłaby być choć troszkę lepsza, a utworów muzycznych o kilka więcej.

Thaddy(L)

Fantastic Adventures of Dizzy

Producent: Konami
Wydawca: Konami
1993
Platforma: Amiga, DOS, Game Gear, Genesis, **NES,** Sega Master System

☑ Grywalność
☑ Różnorodność zagadek
☑ Długa
☑ Przyjemna muzyka
☑ Fajnie się gra
☒ Grafika mogłaby być lepsza
☒ Za mało utworów muzycznych
☒ Brak save’a

Ocena: 3+

Dziwicie się zapewne, dlaczego zachowuję się jak głupek i piszę tak niejasno i mgliście. A to dlatego, że szczegóły fabuły zmieniają się za każdym razem, gdy gracie. Tak, tak - za każdym odpaleniem nowej gry cały świat, wszystkie postacie, zagadki itp. generowany jest losowo. Nawet fabuła niekiedy odbiega od schematu „znajdź rzecz”.

Pewnego dnia Indiana Jones, przebywający właśnie w Środkowej Ameryce udał się do swego przyjaciela Marcusa. Ten oznajmił mu, że ktoś zamierza zrobić coś złego z pewnym artefaktem. Aby temu zapobiec, Indiana musi zrobić pewne rzeczy, odnaleźć różne przedmioty i użyć ich w jakichś miejscach bądź dać je odpowiednim osobom (niepotrzebne skreślić).

Indiana Jones and his Desktop Adventures

Najpierw jednak zorientujmy się, co to właściwie za gra. Otóż jest to prościutka przygodówka. Jest naprawdę łatwa - ja nigdy nie radziłem sobie w tego typu grach, jednakże IJahDA jestem w stanie ukończyć bez zaglądania do solucji (która i tak nie istnieje, z oczywistych powodów). Kierujemy tutaj Indjaną Dżonsem (rzecz jasna), który chodzi sobie po środkowoamerykańskiej dżungli. Tam - jak to zwykle w przygodówkach - zbieramy graty i rozwiązujemy zagadki. Przedmioty mogą być w rozmaitych miejscach; czasem dostajemy je od różnych gości w zamian za inne rzeczy, innym razem odnajdujemy je pod meblami (wiele przedmiotów w grze można pchać i ciągnąć), a czasem musimy rozwiązać jakąś zagadkę - np. wysadzić w powietrze tamę, w ten sposób likwidując jezioro i odsłaniając wejście do jaskini zawierającej poszukiwany teges.

Po drodze jednak znajdujemy oprócz bogactw różne niebezpieczeństwa. W większości są to wrogowie. Od skorpionów i węży aż po desperados i nazistów - wszyscy dybią na nasze życie i naszą cześć. Rzecz jasna, nieprzewidujący programiści nie dali Indy'emu możliwości negocjacji z niegrzecznymi stworami, więc jedyna nasza możliwość to likwidowanie oponentów przy pomocy rozmaitych broni, takich jak: bicz, maczeta czy pistolet. Każda z nich ma swoje zady i walety. Wspomniani wrogowie potrafią nas dość skutecznie popsuć, więc należałoby się od czasu do czasu leczyć przy pomocy apteczek, bananów czy też ziół leczniczych.



Mimo, że gra jest generowana losowo, to jednak każda rozgrywka ma elementy wspólne. Pierwszym jest Lucasio. Lucasio to wioska, w której zaczynamy grę. Na początku wypadałoby odwiedzić Marcusa - ten wyznaczy nam zadanie i sprezentuje jakiś śmieć, który akurat walał mu się po podłodze, np. bezcenny aztecki naszyjnik czy inne takie. Oprócz tego warto zajrzeć do szafeczki w jego domu i wydobyć stamtąd apteczkę. W następnej kolejności należałoby udać się do domku Indy'ego i zabrać bicz - naszą pierwszą broń. (Warto też poszperać pod meblami, a nuż widelec coś się znajdzie.) Oprócz

Indiana Jones and his Desktop Adventures

Producent: LucasArts
Wydawca: LucasArts
1996
Platforma: PC

☑ Nienajgorsza grafika
☑ Mnóstwo możliwych przygód
☒ Dla niektórych nieco za łatwa

Ocena: 4

tego w wiosce napotkamy Josego, który sprezentuje nam zioła lecznicze (najpierw jednak trzeba znaleźć jakąś porządną broń) oraz Gabrielę, która czasem nas ofuknie, czasem da tequili, a czasem (najlepsze) bananów. Gabriela w ogóle nie będzie chciała z nami jednak rozmawiać, jeśli nie będziemy mieć mapy.



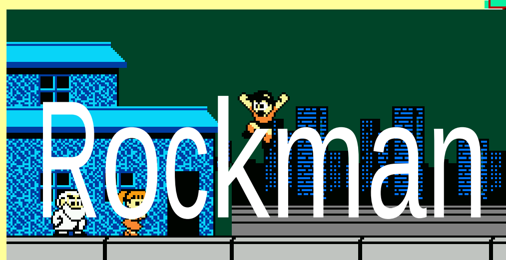
Owa mapa jest niezwykle przydatnym urządzonkiem, gdyż dzięki niej widzimy cały świat gry oraz wyzwania czekające nas w każdym obszarze. Np. pusty symbol puzzla oznacza, że mamy tam nierozwiązaną łamigłówkę. Warto kliknąć na ten symbol, by uzyskać bliższą informację. Oprócz tego mapy możemy użyć do teleportowania się, jeśli znajdziemy jeden z tzw. glifów.

Ogółem można powiedzieć, że gra jest przyjemna, lekka i łatwa. Można ją skończyć w niezbyt długim czasie (w zależności od rozmiaru wygenerowanego świata). Dla zaawansowanych przygodówkowiczów będzie zbyt trywialna, ale dla zwykłego człowieka w sam raz. Grafika jest ładna, a co do dźwięku, ogranicza się on do krótkiej muzyczki (zgadnijcie, jakiej?) odzywającej się co jakiś czas oraz do efektów dźwiękowych.

Korodzik

Kiedyś kuzyn pożyczył mi cartridge z grami do Pegassusa. Pierwsza gra z listy, którą uruchomiłem był właśnie Rockman. Od razu zakochałem się w tej grze.

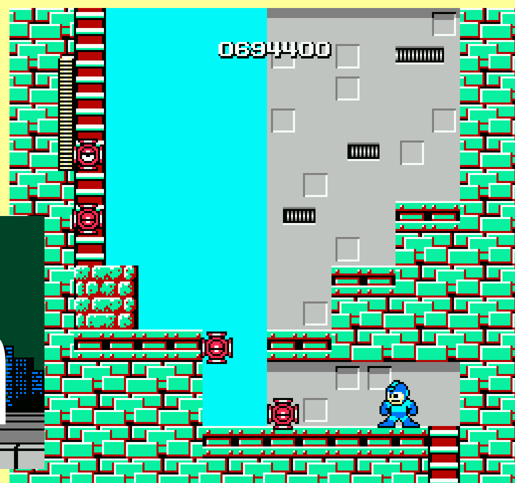
Wcielamy się w postać Rockmana, który musi uratować świat przed złym Dr. Wilym. Dr. Wily stworzył 6 robotów, za pomocą których planuje opanować świat. Naszym zadaniem jest pokonanie wszystkich robotów by następnie zmierzyć się w decydującym starciu z Dr. Wilym.



Pierwszą rzeczą, która niewątpliwie przykuła mnie do ekranu telewizora była muzyka. Jest ona dynamiczna, każdy kawałek muzyczny idealnie pasuje do danego poziomu. Grafika w grze prezentuje się dobrze, przez te wszystkie lata nie straciła swojego uroku.

Podczas przemierzania kolejnych leveli będziemy musieli stawić czoło przeciwnikom, których spotkamy na naszej drodze. Jest ich całkiem sporo i co najważniejsze praktycznie w każdym kolejnym levelu mamy inną grupę przeciwników. Pokonując kolejnych bossów zdobywamy umiejętność, którą dany robot się posługuje. Gdy mamy taką umiejętność możemy w każdym momencie zmienić nasze standardowe uzbrojenie na uzbrojenie specjalne. Dodam jeszcze, że każdy boss ma słabość na umiejętność innego bossa, np. wykorzystując broń GuGutsman'a możemy w ciągu kilku sekund pokonać Cutsman'a, inne ułatwienia odkryjcie sami. Gdy uda nam się zabić twory szalonego doktorka pozostanie nam walka z nim samym. Ostatni level składa się z kilku mniejszych poziomów, by na samym końcu stanąć oko w oko z Dr. Wilym.

Rockman nie jest grą trudną, właściwie tylko plansza z Doktorem Wilym może sprawiać trudności a w szczególności jej długość. Rockman jest bardzo dobrą grą, która na stałe znajduje się w kanonie moich ulubionych gier na Pegasusa, ta gra nigdy mi się nie znudzi i bardzo często do niej powracam.



Aha, zapomniałem o najważniejszej rzeczy. Autorzy nie uraczyli nas żadnym intrem i fabuły musimy się domyślać sami, za to na koniec po pokonaniu Dr. Wiliego możemy obejrzeć fantastyczne outro. Śmiało mogę powiedzieć że jest to najlepsze outro z gry na NES'a jakie kiedykolwiek oglądałem. Każdy powinien je obejrzeć.

Thaddy(L)

Rockman
(a.k.a. Mega Man)

Producent: Capcom
Wydawca: Capcom
1987
Platforma:
NES, PS, Wii

☑ Muzyka
☑ Grywalność
☑ Outro
☒ Mogłaby być dłuższa
☒ Hmm trochę za prosta

Ocena: 4+

Myth
History in the Making

Najpierw muzyka. Zrazu cicho, dyskretnie, potem ożywiając się - śpiewa chórek. Na tle tej ślicznej muzyki rozgrywa się intro („intro" to w zasadzie za duże słowo). Gdy się to widzi po raz pierwszy, robi tu duże wrażenie.

Tak więc, mój ty bohaterze, pora się wybrać na kolejną w twym długim życiu niebezpieczną misję. Będziesz przechodził przez różne miejsca: z początku wyrwiesz się z Hadesu i poczujesz zapach sera feta oraz musaki w starożytnej Grecji. Następnie niespodziewanie znajdziesz się na wikińskim drakkarze i przemierzać będziesz Walhallę, by w końcu trafić do egipskiej piramidy, która wydaje się być całkiem gęsto zamieszkana jak na grobowiec. Na końcu wybierzesz się do świata chaosu, gdzie - o ile uda ci się przedtem zachować zdrowie psychiczne wśród całego tego szaleństwa - zmierzysz się z najważniejszym bossem (jak się nazywa, już zdradziłem wcześniej).



Bossów zresztą w tej grze nie brakuje. Meduza zamieniająca ludzi (czyli nas) w kamień, smok zionący (zgadnijcie czym?!) ogniem (skąd

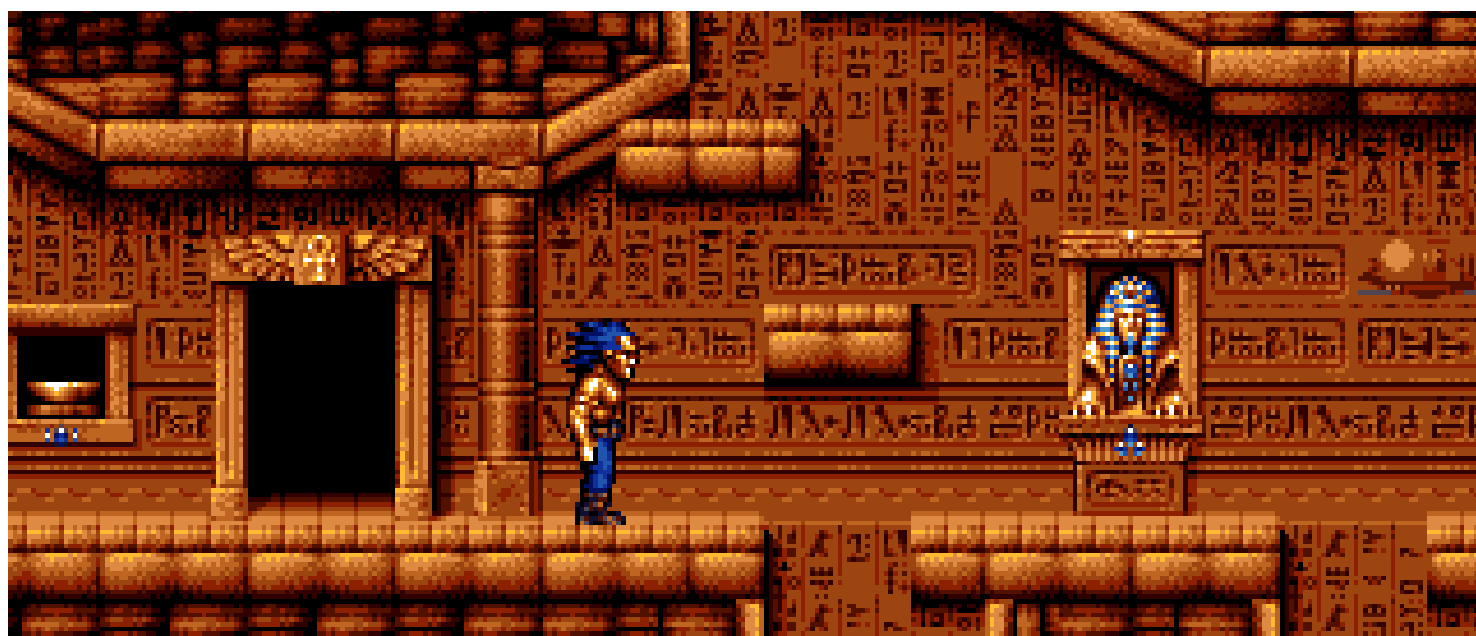
- Twoja misja polegać będzie na...
- Ech, cicho, dziadek, dobrze znam schemat. Trza uratować świat, a aby tego dokonać, należałoby usiec, zabić, zamordować, zniszczyć jakiegoś ziomala. Kto jest tym celem?
- To Dameron, zły duch...
- Tyle wystarczy. Co mi dacie jako broń?
- Prawdziwy bohater nie potrzebowałby...
- Kurde, niech zgadnę, znowu cięcia budżetowe? Z gołymi piąchami mam iść na wroga? No dobra, jak znam życie, i tak zdobędę mnóstwo fajnej broni na złych gościach, których spotkam po drodze.

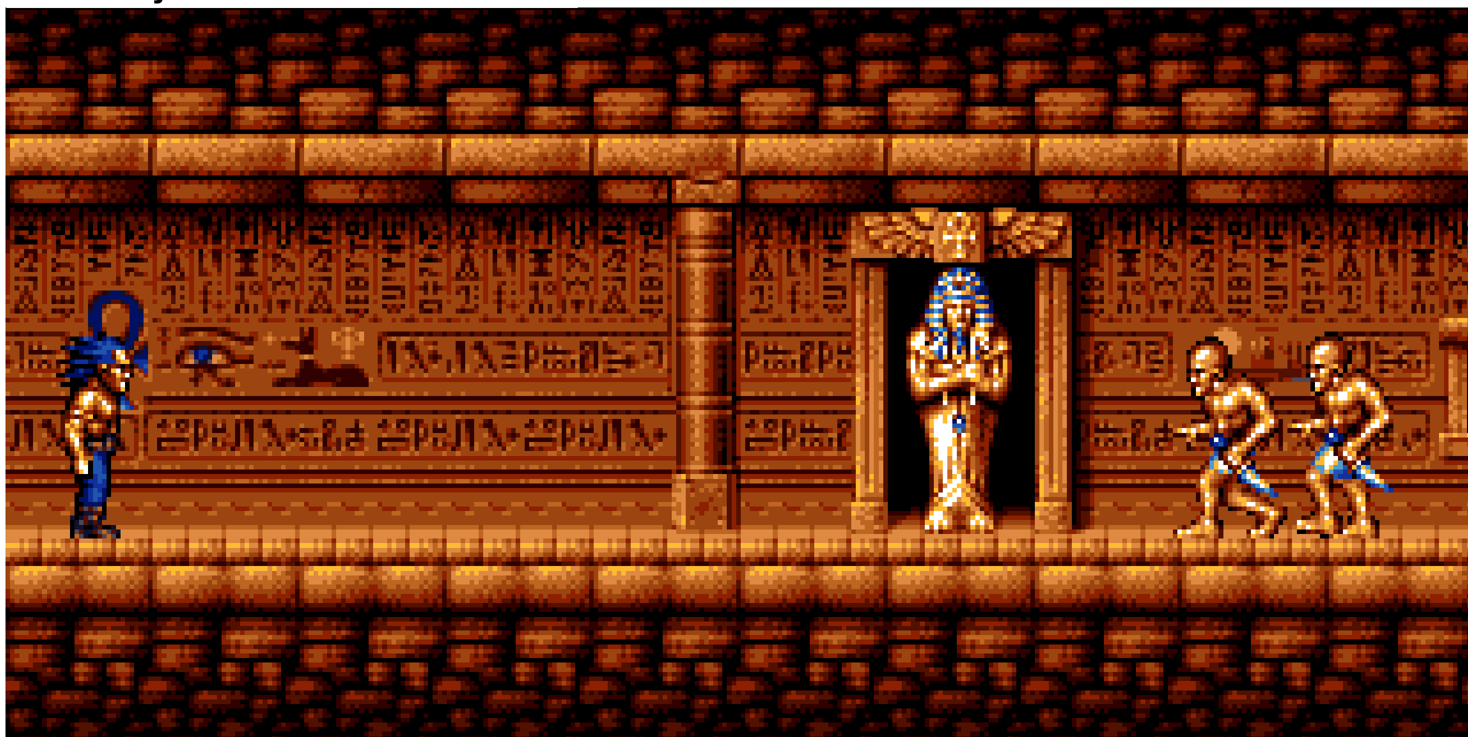
wiedzieliście?!), nawet sam Odyn i Thor. Są oni dość trudni do pokonania, na niektórych trzeba znaleźć sposób.

Oprócz bossów oczywiście natkniemy się też



na zwykłych kolesi: szkielety, wikingów, cokolwiek kurduplowatych greckich wojowników czy też golemów. Ich likwidowanie najróżniejszymi środkami



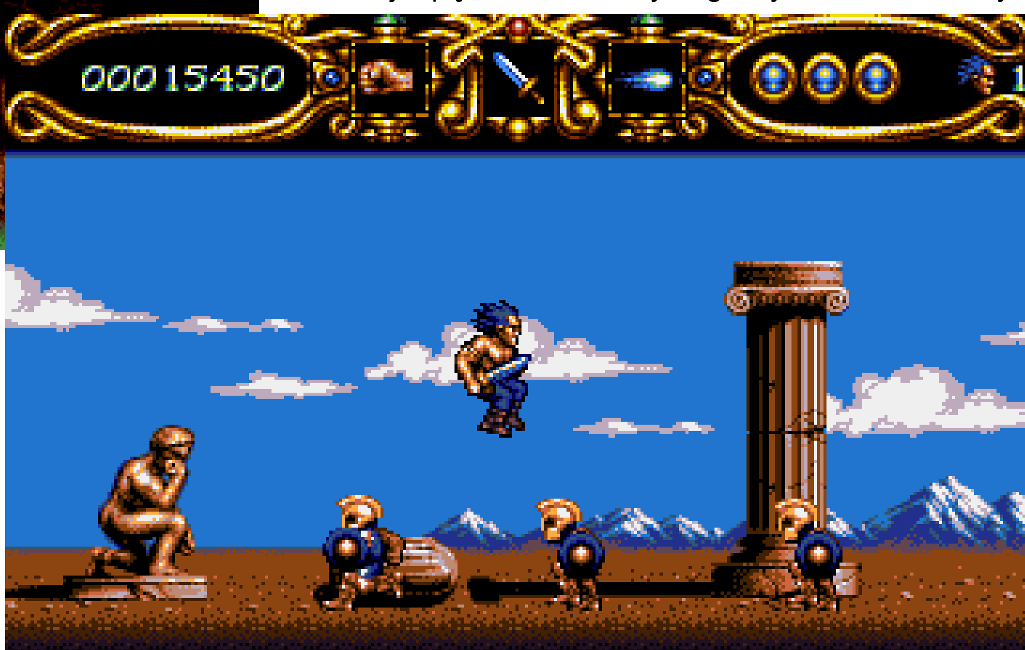


przymusu bezpośredniego nie jest jedyną treścią gry: tutaj nie chodzimy tylko i siekamy. Mamy prawdziwe problemy do rozwiązania, i to bynajmniej nie w stylu „znajdź klucz i otwórz drzwi”. Np. w Hadesie trzeba ściąć szkieletowi głowę tak, by ta wpadła do lawy - w ten sposób zdobędziemy potrzebną nam broń. Takich zagwozdek jest kilka i niekiedy potrafią one zmusić do zajrzenia do jakiegoś poradnika.





Gra jest w ogóle trudna. Energii mamy co prawda dość dużo, ale przeciwnicy robią się coraz groźniejsi i coraz bardziej niedobrzy. O ile skakanie po platformach nie sprawia wielu kłopotów, to nasi wrogowie są wybitnie kąśliwi. Najbardziej wkurzające momenty w grze to takie, kiedy idziemy prostą ścieżką przed siebie, a z naprzeciwka wciąż wybiegają nowe tabuny odradzających się potworów. Po jakimś czasie staje się to po prostu nudne.



Grafika w grze stoi na wysokim poziomie i znać w niej łapę mistrza. Muzyka gra tylko na ekranie tytułowym i po naszej śmierci - nie jest to zresztą coś nadzwyczajnego. Dźwięki otoczenia - śpiewy ptaszków, bulgot lawy itepe - całkiem nieźle tworzą klimat, ale są raczej monotonne. W sumie Myth to dobra gra dla odważnych graczy, którzy nie boją się trudności.

Korodzik

Myth: History in the Making

Producent: System 3 Software
Wydawca: System 3 Software
1989 (C64)/1992 (Amiga)
Platforma: Amiga, Amstrad, Commodore 64, NES, ZX Spectrum

☑ Ładna grafika
☑ Zagadeczki
☒ Nudne momenty
☒ Brak muzyki

Ocena: 3+

Contra



Dziś chciałbym wam przedstawić legendę, jeśli chodzi o gry na poczciwego NES'a (w Polsce znany pod nazwą Pegasus). Pamiętam, gdy po raz pierwszy uruchomiłem mojego poczciwego pegasus'a to od razu natrafiłem na Contrę. Oczywiście jako mały dzieciak zawsze interesowały mnie zabawy w wojnę itp. itd. Ta recenzja będzie poświęcona grze Contra a właściwie jej japońskiej wersji, Nie wiadomo, dlaczego powstały 2 wersje: japońska i wersja dla reszty świata. Natomiast wiadomo, że różnią się drobnymi szczegółami, np. w Gryzorze mamy przedstawioną fabułę gry, ponadto mamy scenki pomiędzy kolejnymi misjami, które w pewnym sensie rozwijają fabułę. Ostatnia różnica to graficzne dodatki takie jak: padający śnieg, poruszające się drzewa itp. itd.

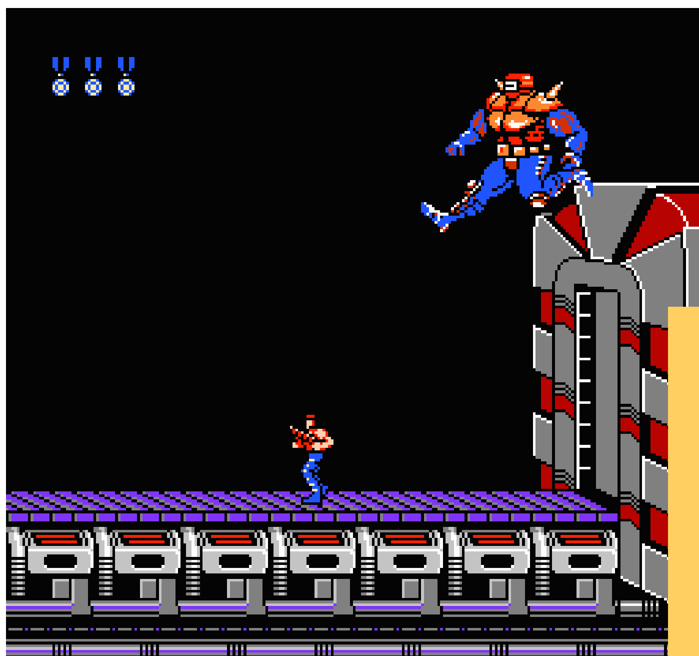


Zacznijmy od fabuły: W roku 2631 meteoryt uderzył w ocean niedaleko Nowej Zelandii. Dwa lata później organizacja „Red Falcon" rozpoczęła plan unicestwienia ludzkości. Zadaniem dwóch marines Bill'a i Lance'a z organizacji Gryzor jest powstrzymanie organizacji Red Falcon zanim zrealizują swój plan.

Może fabuła nie jest zbyt oryginalna, ale wyśmienicie pozwala się w czuć w rolę komandosa. Do przejścia mamy 8 misji o zróżnicowanym poziomie trudności. Grafika w grze prezentuje całkiem niezły poziom. Oczywiście nie możemy spodziewać się tu różnych graficznych wodotrysków, ale jak na NES'a grafika prezentuje się całkiem dobrze. Jak już wspomniałem w niektórych misjach uraczą nas padający śnieg, poruszające się drzewa, lekko falująca woda. Lokacje w grze są różnorodne i bardzo ładnie przedstawione. Jak to w platformówkach poruszamy się cały czas w prawo za wyjątkiem misji 2 i 4 gdzie poruszamy się w pseudo 3D. Muzyka w grze jest bardzo dobra. Idealnie oddaje klimat toczonej rozgrywki. A jak się gra? Świetnie. Po każdej misji wczuwamy się coraz bardziej w swojego bohatera. Gra jest dynamiczna, wokoło mamy wielu przeciwników i przeszkód do pokonania. Na końca każdej misji mamy bossa do pokonania. Lecz swoją prawdziwą grywalność gra ukazuje nam w trybie gry we dwóch. Wielu na pewno pamięta niejednego zepsutego pada po partiach gry w Contrę ze znajomymi. Wielu z graczy zapamiętuje tą grę właśnie ze świetnego trybu gry we dwóch. Podsumowując Contra (Gryzor) jest legendą wśród gier na poczciwego Pegasusa. Jeżeli ktoś się nie spotkał z tą grą (są tacy?!) to koniecznie musi w nią zagrać choćby na emulatorze.



Thaddy(L)



Contra (a.k.a. Gryzor)

Producent: Konami
Wydawca: Konami
1987
Platforma: Amstrad, Commodore 64, MSX, **NES**, PC, ZX Spectrum

- ☑ Grywalność
- ☑ Tryb gry we dwóch
- ☑ Muzyka
- ☑ Całkiem niezła grafika
- ☑ Legenda!!!

Ocena: 5

Gdy Wysoka Kapłanka sprawia kłopoty, przeciwstawić się jej i naprawić jej zło może tylko jedna osoba. A tą osobą - jesteś TY!!! Doprawdy, cóż za zaskoczenie! Co więcej, zwą cię Głupcem. (Wypraszam sobie.)

Fool’s Errand

Źle się dzieje w starożytnej krainie. Ludzie stali się ekscentryczni i zapominalscy, cztery Królestwa są na skraju wojny, tajemnicze czary blokują przejścia po znajomych ścieżkach. Całe to zło jest sprawką Wysokiej Kapłanki i jej magii. Teraz, pewna, że nikt jej nie pokona, napawa się swymi sukcesami.

Tymczasem po ścieżce we wzgórzach szedł sobie spokojnie Głupiec, gwiżdżąc wesołą melodyjkę i podziwiając piękno popołudnia...



Gra Fool’s Errand dawno temu zdobyła sobie uznanie licznych recenzentów i zdobyła tytuły „Najlepsza gra logiczna”. O ile ów termin kojarzy się zwykle z jakimiś planszówkami, gdzie trzeba - nie bardzo wiadomo po co - przestawiać jakieś kamyki i takie tam, o tyle FE przedstawia nam ciekawą historię. Oparta jest ona na kartach Tarota, ale bez obaw, nie ma tu żadnego wróżenia ani innego okultyzmu.

Cała rzecz obraca się wokół nas, czyli Głupca. Jego nie obchodzi na razie ratowanie krainy - zależy mu natomiast na odnalezieniu słynnych Czternastu Skarbów (co, nigdy nie słyszeliście o Czternastu Skarbach?). Nic więc dziwnego, że gdy otrzymuje od Słońca tajemniczą mapę, z entuzjazmem rusza w wielką wyprawę. Kłopot w tym, że mapa jest pocięta, a przy tym niekompletna; będziemy musieli zdobyć kolejne kawałki, rozwiązując różne zagadki, a potem wszystkie fragmenty ułożyć odpowiednio.

Zagadek jest zaś mnóstwo. Każda z nich odpowiada jednemu fragmentowi opowieści Głupca, jednak z początku nie wszystkie są dostępne, a przy tym nie odkrywamy ich po kolei. Poziom zagadek jest różny - niektóre są trywialne, inne zaś doprowadzają do stopienia mózgu i podpalenia włosów. Znajdziemy tu m.in. puzzle do układania, labirynty, anagramy, szyfry itp. Niekiedy potrzebna będzie zręczność i mistrzowskie opanowanie myszki. Niekiedy wskazówką w rozwiązaniu zagadki będzie dokładne przeczytanie odcinka opowiadania. Większość zagadek zapewnia naprawdę wielką frajdę, za wyjątkiem tych najtrudniejszych, gdzie nie można nic wymyślić i pozostaje tylko próbować na chybił trafił albo zerknąć do solucji (żeby wspomnieć choćby strasznie wredną zagadkę, gdzie - wciskając odpowiednie przyciski - trzeba z koślawych fragmentów ułożyć litery).

Grafika w grze jest naprawdę ładna, choć cokolwiek prosta. Czasami można od-

WinUAE

Był już Spekuś, była też Atarynka, była także i Komoda, no to teraz pora na Amisię. Emulator WinUAE to bynajmniej nie zabaweczka, nie ułomek i nie łagodny miś, ale dzięki temu poradnikowi i znajomości angielskiego opanujecie go - mam nadzieję - bez większego trudu.

Oprócz samego WinUAE (dostępnego na *http://www.winuae.net*), do bawienia się w Amigę potrzebny będzie jeszcze Kickstart ROM. ROM można kupić za granicą jako część pakietu „Amiga Forever", można też - teoretycznie - poszukać go w Internecie do ściągnięcia za darmo, jednakże w zasadzie jest to nielegalne, hm, hm (czy wyczuwacie tę atmosferę sztuczności?).

Gdy już będziemy mieli sam program, a także Kickstarta (którego kopiujemy do katalogu z programem), włączamy WinUAE - zapewne w tej samej chwili ukaże nam się zrazu okienko z komunikatem, po którego zamknięciu ukażą się opcje. Przechodzimy do sekcji „Paths" i klikamy na „Rescan ROMs" - powinno zaskoczyć, a my dowiedzieć się, jakie modele są dla nas dostępne. Teraz wchodzimy do Quickstart i z listy „Model" wybieramy odpowiedni dla naszego Kickstartu model, to ten, po którego kliknięciu nie będzie komunikatu błędu. Można jeszcze ewentualnie zerknąć na listę „Configuration".

Jeśli chcemy, na tym można by w zasadzie zakończyć konfigurację. Później okienko opcji można przywołać kliknięciem na napis „Power" widoczny w dolnym rogu głównego okna emulatora. (Kliknięcie prawym przyciskiem na ten napis spowoduje reset Amigi.) Oto krótki opis opcji:

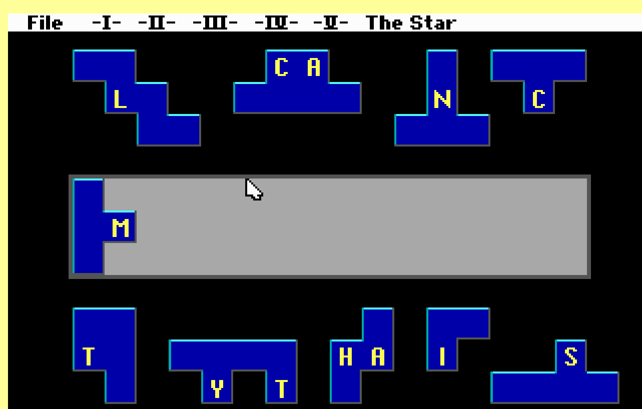
- **Paths** - tu ustalamy ścieżki dostępu do różnych plików.
- **Quickstart** - pozwala nam ustawić konfigurację, włączającą się po włączeniu programu. Tutaj także możemy wygodnie wkładać wirtualne dyskietki do wirtualnych napędów. Aby odpalić jakiś program, wkładamy „dyskietkę" (plik z nim) do stacji DF0. Pamiętać trzeba, aby wyjąć („Eject") poprzednią dyskietkę przed włożeniem kolejnej.
- **Configurations** - zapis i wczytywanie różnych konfiguracji.

Sekcja **Hardware** to sprzęt naszej wirtualnej Amigi. Opcje tutaj są ustalane automatycznie po wyborze modelu z listy w Quickstarcie, jednak można je do woli zmieniać, aby złożyć swą wymarzoną Amigę:

- **CPU and FPU** - wybór modelu procesora i szybkości jego emulacji.
- **Chipset** - ustawienia układu graficznego i dźwiękowego
- **Adv. Chipset** - ustawienia chipsetu. Zwykle wystarczy zostawić pole „Compatible Settings" i nic nie ruszać.
- **ROM** - to oczywiście ustawienia ROMu
- **RAM** - a to RAMu.
- **Floppy drives** - stacje dyskietek. Możemy powsadzać do nich dyski oraz dodać sobie więcej niż 2 stacje. Można tu także ustalić szybkość emulacji.
- **Hard drives** - twarde dyski nie są niezbędne do działania, ale nic nie stoi na przeszkodzie,

(Ciąg dalszy ze strony 20)

nieść wrażenie, że coś się „krzaczy", ale nie dajcie się zwieść, taki efekt jest za każdym razem wprowadzony rozmyślnie.



Najlepsze jest to, że gra jest obecnie freewarowa - można ją ściągnąć (tak jak i inne gry autora) z witryny http://www.thefoolsgold.com. Tam też znajdziecie informacje o nadchodzącej, kolejnej części gry.

Korodzik

Fool's Errand

Producent: Cliff Johnson
Wydawca: Miles Computing
1987 (Mac)/1989 (PC)
Platforma: Amiga, Atari ST, Macintosh, **PC**

☑ Świetne zagadki
☑ Ładna historyjka
☒ Niektóre, strasznie trudne zagadki

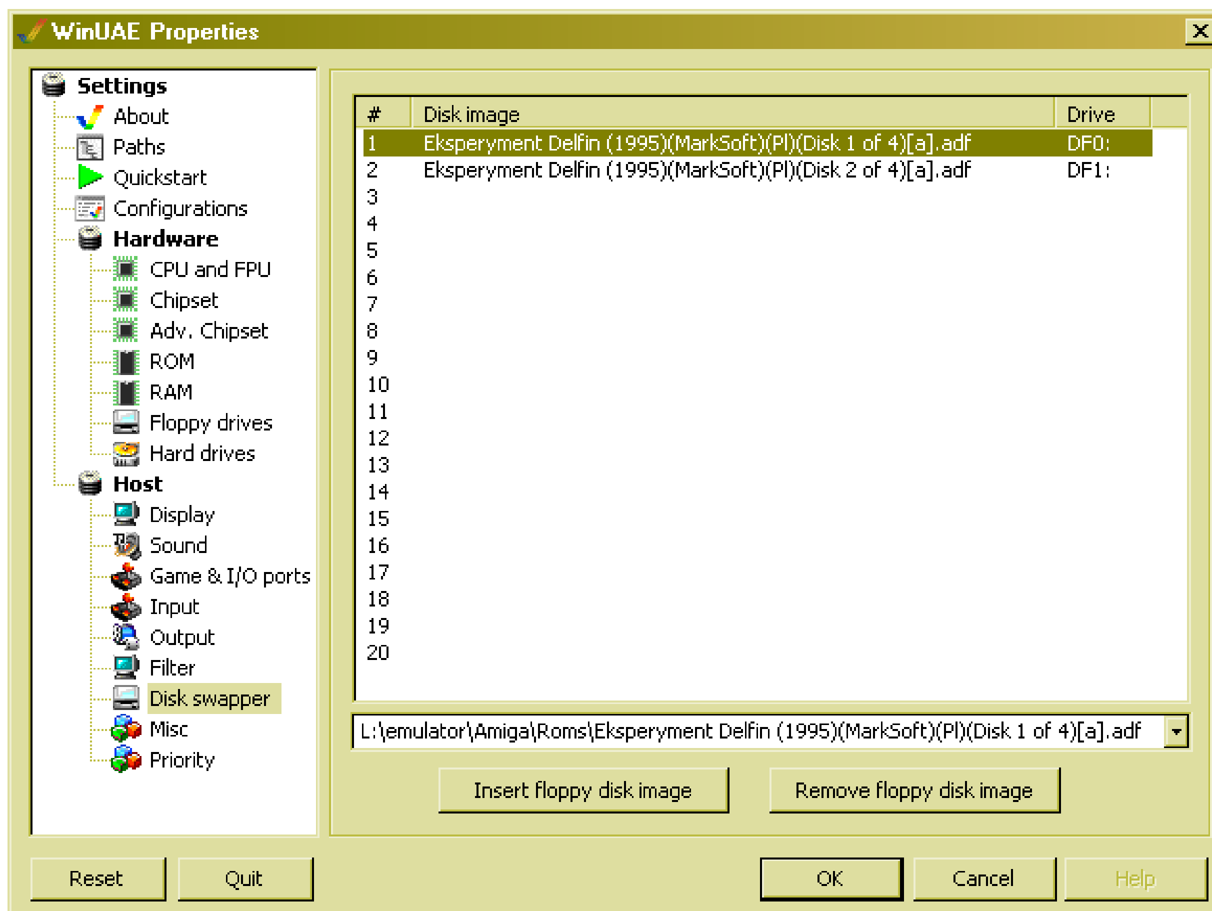
Ocena: 4

WinUAE

by je dodać. Można to zrobić w trojaki sposób: wskazać katalog na naszym dysku, który będzie traktowany jako twardy dysk przez Amigę; stworzyć specjalny plik (hardfile), zawierający obraz twardego dysku; lub też wykorzystać jeden z naszych (prawdziwych) dysków, który jednakże musi być pusty bądź sformatowany według formatu Amigowskiego.

Host to sekcja zajmująca się samym programem i interfejsem:

- **Display** - ustawienia wyświetlania. Jest tu wszystko, co można sobie wymarzyć: wielkość i rozdzielczość, jasność i kontrast, itp.
- **Sound** - ustawienia dźwięku. Wśród wielu opcji warto wymienić np. włączenie sobie tradycyjnych pisków i stuknięć napędu dyskietek.
- **Game & I/O Ports** - urządzenia podłączone do różnych portów (drukarki, modemy, urządzenia MIDI), a także ustawienia sterowania (jakich klawiszy używamy do kierowania joystickiem).
- **Input** - poprzestawiać tu można dla naszej wygody klawisze, by oznaczały jakiś inny klawisz.
- **Output** - nagrywanie filmików oraz robienie zrzutów ekranu, a także nagrywanie wciśniętych klawiszy.
- **Filter** - filtry graficzne, czyli rozmycia, usunięcie pikselozy, czy też nałożenie efektu PAL (dzięki czemu wydaje się, że gramy na telewizorze).
- **Disk Swapper** - łatwe zmieniania dysków, gdy upomni się o to gra. Aby to zrobić, na liście umieszczamy ileś tam dysków i klikamy na pozycję „Device” przy każdym z nich, aby ustalić gdzie go na razie umieścimy (w jakiejś stacji dysków, albo też nigdzie). Dysk, który jest w stacji DF0, będzie na początku tym, który zostanie odpalony przez WinUAE. Gdy gra zakwęka o wsadzenie kolejnej dyskietki, wchodzimy po prostu do tego okienka i klikamy na „Device” przy dyskietce, którą chcemy włożyć, przestawiając tę opcję na DF0. Pamiętać trzeba, że w jednej stacji może być jeden tylko dysk - tak więc najpierw będziemy zmuszeni wyjąć poprzedni. Podziałać może także wprowadzenie pierwszego dysku do stacji DF0, a drugiego do stacji DF1 - istnieje możliwość, że wówczas gra zmieni dysk automatycznie.
- **Misc** - rozmaite inne rzeczy, niepasujące nigdzie indziej.
- **Priority** - ilość zasobów systemowych, jaka ma być zużywana przez emulator.



WinUAE to naprawdę świetny program, ale niestety brakuje mu dobrego Helpa czy innej pomocy. W razie czego - nie bójcie się pytać, np. na forach poświęconych Amidze.

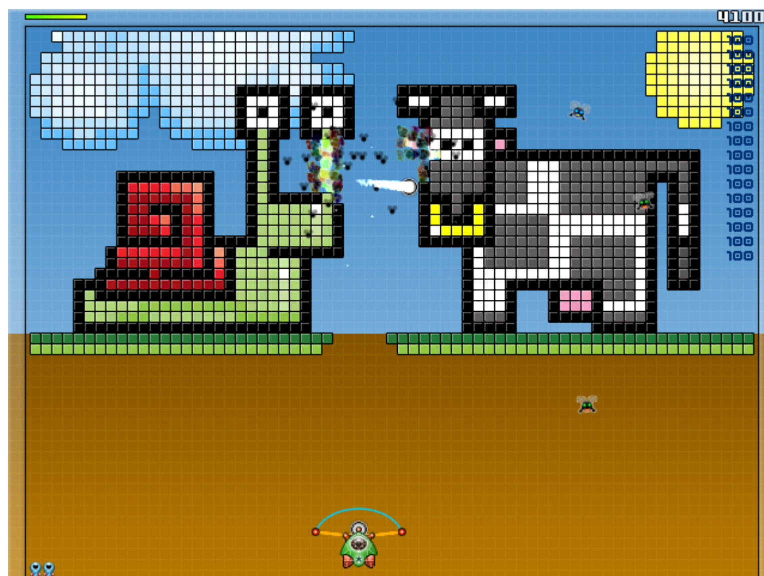
Korodzik

Break Quest

Fabuła? Nieważna. Ważne jest, że to kolejna wersja Arkanoida - i chyba najlepsza ze wszystkich, które dotąd powstały. Przepis na sukces: ładna grafika, dobra muzyka, mnóstwo zróżnicowania - wlewamy do garnka, posypujemy miłą fizyką i mieszamy, stale gotując, na wolnym ogniu przez 10 minut. Gotową grę podajemy jeszcze ciepłą.

Mówcie co chcecie: „Break Quest" świetny jest i basta. W tym arkanoidzie autorzy zastosowali zaawansowany model fizyczny, dzięki czemu klocki, piłki i inne gadżety latają na wszystkie strony. Dzięki temu gra potrafi być bardzo dynamiczna.

Świetną cechą gry jest jej wielkie zróżnicowanie; każdy ze 100 poziomów jest inny. Na jednym klocki wiszą na sznurkach, na innym są poustawiane w rządkach i zmieniają kolor po trafieniu - aby usunąć rządek, trzeba wszystkie klocki w nim ustawić na ten sam kolor. Kiedy indziej mamy - zamiast klocków - duże, kolorowe kółka albo też mnóstwo maleńkich kwadracików. Każdy poziom dostępny jest w trzech poziomach trudności, co jeszcze wydłuża zabawę.







Rzecz jasna, co by to był za arkanoid bez rozmaitych pałerapów, spadających z rozbitych klocków? Cóż, w Break Quest znajdziecie ich mnóstwo - niektóre zmieniają kształt piłki lub paletki, inne dają nam jedną z wielu broni, a zdarza się też takie świństwo jak np. spowolnienie naszej paletki. Pomaga opcja „grawitatora", dzięki której za przyciśnięciem odpowiedniego klawisza piłka jest przyciągana w stronę paletki, co często pozwala zmienić jej tor i uderzyć w jakiś klocek (ale z początku trudno się tego używa - dopiero później nabiera się wprawy).

Wszystko to uprzyjemnia nam świetna grafika, a także nienajgorsza muzyka i zróżnicowane efekty dźwiękowe.

W dzisiejszych dekadenckich czasach super-wyjechanej-w-kosmos grafiki trójwymiarowej miło jest przekonać się, że stare, dobre sprite'y wciąż mogą trzymać się mocno, a wypróbowane, zdawałoby się martwe pomysły nadal się dobrze sprzedają.

Jożin z Bażin

Break Quest

Producent: Nurium Games
2004
http://www.break-quest.com/

☑ Oprawa
☑ Oryginalność każdego poziomu
☑ Dynamika

Ocena: 5

Okładka robi doprawdy wrażenie. No, no, co za kolorystyka. Te tytuły gier - pobudzają emocje, wyzwalają adrenalinę. A ten ISBN! Ale nie oceniajmy książki po okładce, zajrzyjmy do środka i zobaczmy, jak prezentuje się wnętrze.

Zerkając na bok strony, ujrzymy śliczny szary pasek, pokazujący nam, który rozdział czytamy. Pasek ten jest podzielony na trzynaście części - po jednej dla każdego rozdziału. Zagadka: ile więc jest rozdziałów w książce? Zgadliście: dziesięć.

Podczas gdy wasze mózgi będą starały się pojąć tę zadziwiającą rozbieżność, my (czyli ja) opiszemy poszczególne teksty zawarte w tym dziele...

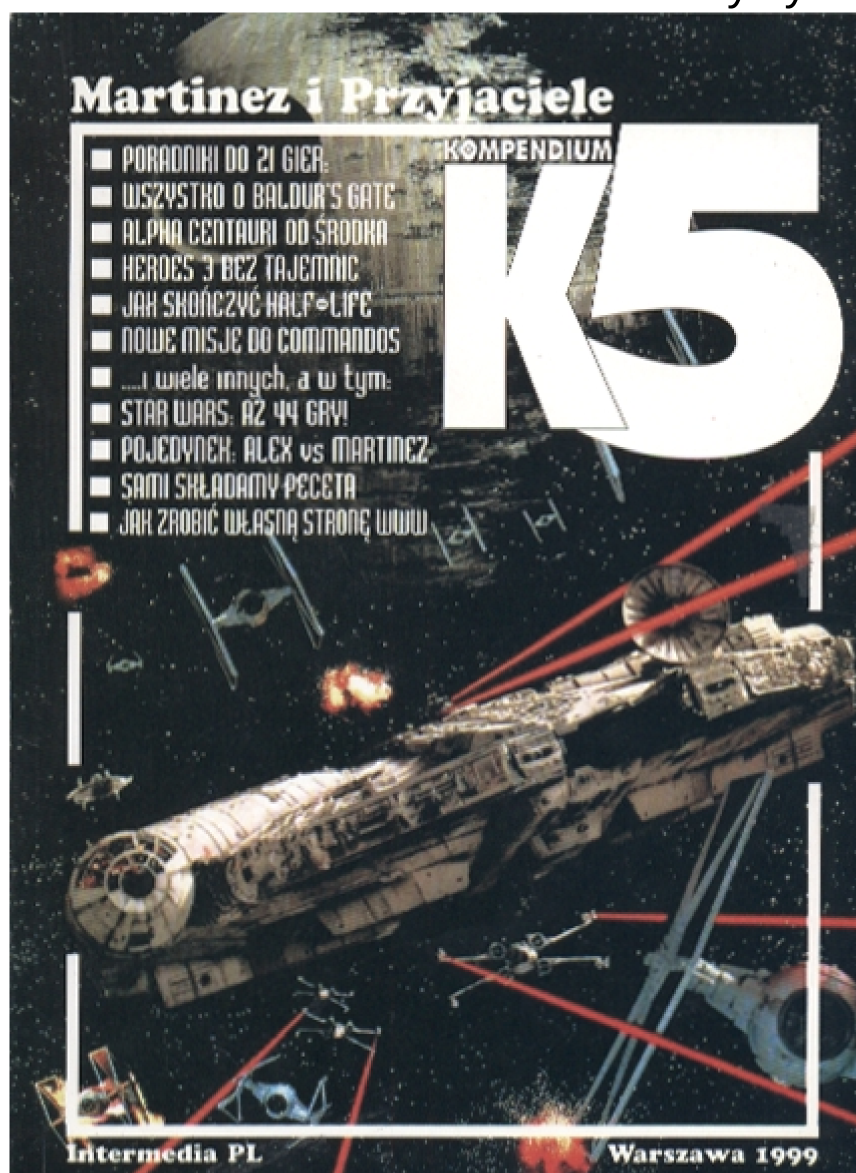
- **1: Sparing na dobry początek,** czyli dwaj odwieczni wrogowie, Alex i Martinez, dyskutują o stanie rynku pism komputerowych. Alex lamentuje nad mizernymi recenzjami (aż się zarumieniłem), zaś Martinez epatuje niezrozumiałymi metaforami. Warto przejrzeć.
- **2: Na spotkanie gwiaździstego nieba,** czyli rozdział poświęcony kosmosowi. A w nim: „Kosmiczne bzdury", czyli symulatory kosmiczne a prawdziwe życie; „Nowe szlaki gwiezdnej wędrówki", czyli o nowych seriach Star Trek (przy czym artykuł ten odznacza się dziwnym niekiedy doborem ilustracji - o tym zresztą później); „Gry spod znaku Star Wars", czyli o grach spod znaku Star Wars (trochę historii zawsze się przyda); i jedyne w tym rozdziale poradniki, „Rogue Squadron 3D" i „X-Wing Alliance", oba (o ile mogę ocenić bez znajomości gier) na dobrym poziomie. Rozdział całkiem dobry.
- **3: Strzelaj z głową, celuj w łeb,** czyli strzelanki (a cóż by innego?) Na początku „W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku", czyli artykuł o słynnym Alienie i filmach o nim; dalej poradniki - „Alien versus Predator" (pisany jeszcze przed ukazaniem się pełnej wersji i dlatego zawierający jedynie ogólne informacje), „Blood 2: Czas Caleba" (zawierający jedynie opis fabuły, króciutkie charakterystyki postaci i wrogów i małą recenzyjkę - słaaaabo, słaaaabo...), „Half-Life" (solucja - napisana jak dla mnie stanowczo zbyt luzackim tonem i miejscami zbyt mocno zdająca się na intuicję gracza), „Shogo: Mobile Armor Division" (tylko i wyłącznie opis fabuły... ale gdy zdamy sobie sprawę ze skomplikowania tej gry, staje się on nagle bardzo przydatny ;-)), „Thief" (solucja z prawdziwego zdarzenia! Nareszcie!), „Turok 2: Seeds of Evil" (kolejna solucja - chyba dobra, a w każdym razie długa i wyczerpująca) i na zakończenie jedna z najsłynniejszych strzelanek... „Toca 2". Taa, strzelania w tej grze jest co niemiara... :/ Rozdział dość nierówny, ogólnie rzecz biorąc - nieco powyżej średniej.
- **4: Z notatnika hipochondryka,** czyli - dla wytchnienia od gier - twórczość literacka. Na początku „Szachy", których żaden krytyk literacki nie pochwali, ale które przynajmniej nie powodują bólu zębów (jak różne inne teksty, które miałem kiedyś nieszczęście czytać); „UFO zaszufladkowane?!", czyli o systemach klasyfikacji UFO; „Komputery a samochody", czyli jeden z tych tekstów, które każdy internauta czytał już kilkanaście razy; „Uroki PeKaPe", czyli wierszyk, a może piosenka, podobnie jak wyżej wspomniane Szachy nienajlepsza, ale i nienajgorsza. Rozdział średni.
- **5: U źródeł najstarszego gatunku gier,** czyli o grach RPG... na to bym nie wpadł. Na początku „AD&D Core Rules 2.0", czyli komputerowe wydanie zasad słynnego RPG papierowego*... oczywiście w dzisiejszych czasach tekst ten stanowi najwyżej ciekawostkę, jako że bardzo mało ludzi w to gra. Dalej tradycyjnie już poradniki: „Baldur's Gate", jeden z najlepszych materiałów, świetny poradnik wraz z solucją; „Final Fantasy VII", cokolwiek lapidarny opis przejścia gry; „Sługa czarodzieja" - niespodzianka! opowiadanie, które warto doczytać do końca, choć nie stoi ono na poziomie Sienkiewiczowskim; no i „Dlaczego smoki bały się rycerzy", czyli roztrząsania Marka Huberatha na temat realizmu smoków, przez autorów Kompendium - jak sami przyznają - zawłaszczone prawem kaduka. Aha, i jeszcze „Kości pamięci czy kości do gry", czyli co odróżnia RPG papierowe od komputerowych. Rozdział naprawdę dobry.
- **6: Świat w sześciokąty,** czyli uff, nareszcie koniec tych erpegów, teraz zajmiemy się strategiami. Najsamprzód „Tajna historia gier strategicznych" (opisano tam ciekawe rzeczy, niektórych nawet ja nie wiedziałem); „Strategie real-time", czyli w zasadzie krótkie opi-

Książka Kompendium K5, czyli piąta (i, wbrew buńczucznym zapewnieniom autorów, ostatnia) część serii tworzonej przez gagatków z pisma Secret Service - „Martineza i przyjaciół", jest niczym innym, jak tylko zbiorem poradników, dla smaku przyprawionym różnymi artykułami informatyczno-historycznymi oraz zgoła niekomputerowymi.

Kompendium

K5

sy różnych RTS-ów, mimo to dobrze napisane; „Sid Meier's Alpha Centauri” (czyli pokrótce opisane statystyki mocarstw, a także wskazówki); „Close Combat 3: Russian Front” (też dobry poradnik); „Commandos: Beyond the Call of Duty” (oto dobra solucja, a przedtem garść porad); „Gangsters: Organized Crime” (ten tekst to niestety czyste kurozium - opisano tam po prostu funkcje przycisków - panowie, takie rzeczy to można było zamieszczać w Secret Service w roku 1994, ale teraz mamy, tzn. mieliśmy rok 1999, i takie rzeczy już nie uchodzą!); „Heroes of Might & Magic 3” (nie grałem w tę grę i nie czytałem instrukcji, więc nie mogę stwierdzić, czy ten poradnik jest przydatny, czy tylko przepisuje dostępne w grze statystyki); „Myth 2: Soulblighter”, zawsze mile widziana solucja; „Populous: The Beginning” (ot taki tam poradnik); „Railroad Tycoon 2”, krótki lecz przydatny opis; „Simcity 3000”, podobnie dobrze jak przy CC3; „Starcraft - Brood War”, z początku co prawda pisze banały, lecz później częściowo odpokutowuje to poradami o taktyce. Ogólnie rzecz biorąc jest to jeden z najlepszych rozdziałów książki (zaraz obok piątego).



- **7: Internet dla dużych i małych -** czyli rozdział poświęcony temu dziwnemu, egzotycznemu wynalazkowi, jakim jest Internet. [Korodzik, twoja zdolność do stwierdzania rzeczy oczywistych doprawdy mnie dobija - Babcia z Marsa] Dużo jest tu o IRC-u, botach, ircopach itp., czyli o rzeczach, które straciły już od tamtego czasu popularność. Mnie osobiście zaszokował poradnik: jak używać WinNuke'a czyli programu do wieszania komputerów innym ludziom (rzekomo tym, co to „wkurzyli nas na Battle.necie” czy „szydzili z nas na IRC”). Autorzy polecają też używanie mailbomberów, korzystanie z backdoorów (i formatowanie ludziom twardego dysku)... Brawo. Na końcu artykułu zaś - spis emotikonek, którego... nie ma. Tekst kończy się takim oto zdaniem: „Dlatego też istnieje coś takiego, jak 'smileys', czyli popularne buźki, np.:” Gratuluję. Dalej zaś mamy artykuł „Robimy własną stronę WWW”- nic nadzwyczajnego: krótka historia HTML-a, krótki opis różnych języków i oczywiście mały kurs HTML-a. Rozdział niewart świeczki dla większości czytelników w dzisiejszych czasach.
- **8: Samodzielnie składamy PeCeta -** hmmm... nie wiem, o czym może być ten rozdział. W każdym razie w chwili obecnej ma on wartość wyłącznie historyczną.
- **9: Tipsy, tricki i cheaty -** niezbyt ciekawy dział, ot 6 stron drobnym drukiem zawierających oszustwa i tajne kody.
- **10: Podziękowania dla naszych czytelników -** tu także nie wiem, o czym to jest. Oczywiście nie ma tu nic ciekawego, chyba że ktoś chce się bawić w wyśmiewanie się z dziwnych nazwisk.
- **11, 12, 13 -** w wyniku perfidnego zwodu autorów te rozdziały nie istnieją (zapewne aby uniknąć pechowej trzynastki?!).

Jak widać, dobór materiałów jest cokolwiek chaotyczny, na zasadzie „wepchnąć gdzie się da”.

Osobną sprawą są ilustracje. Mamy tu zdjęcia, mamy screeny (niczego sobie) i mamy też rysunki odręczne. Niektóre z nich narysował Michał „Śledziu” Śledziński, mnie tam nie podobają się, ale każdy ma w końcu swoje zdanie. Ale mamy też amatorskie rysunki czytelników... I tu jest nienajlepiej. Niektóre z tych obrazeczków są po prostu paskudne (przykład: ohydna ilustracja na str. 56). Co więcej, zdają się one

(Ciąg dalszy na stronie 27)

Wielka skarbnica informacji. Olbrzymi zbiór danych. Gigantyczna kolekcja wiedzy. Jak go zwał, tak go zwał. Grunt, że tutaj możecie dowiedzieć się wszystkiego - no, prawie wszystkiego - co można wiedzieć o grach.

Moby Games

Czym jest MobyGames? Otóż MobyGames to największa w sieci baza danych poświęcona grom. W chwili, gdy to piszę, w bazie jest 38068 gier na 83 platformy sprzętowe. Jest także 241661 zrzutów ekranu i 88920 skanów okładek (i płyt). Oczywiście w chwili, gdy wy wejdziecie na stronę, te dane będą już dawno nieaktualne. Baza MobyGames cały czas bowiem się rozwija. A robi to nikt inny jak my - zwykli, szarzy użytkownicy Internetu*. Po zarejestrowaniu się na witrynie można bez przeszkód dodawać rozmaite gry, dopisywać do już istniejących różne dane bądź zamieszczać swoje recenzje. Zachętą do tych wszystkich czynności jest system punktowy: każdy dostaje 2 punkty za zrzut ekranu, 1 do 5 punktów za recenzję, 1/2 punkta za dodanie oceny z jakiegoś pisma branżowego, itp. Punkty nie dają żadnych korzyści materialnych (poza możnością wyłączenia reklam) - możemy najwyżej wykorzystywać je do chwalenia się przed innymi - jednak i tak ma się z ich zbierania niemałą uciechę. Ale i tak nie liczcie, że uda wam się pobić Scierego (76086).

Po odnalezieniu wybranej gry mamy dostęp do łatwego w obsłudze interfejsu, pozwalającego nam dowiedzieć się wszystkiego, co można o danej grze. Są to przede wszystkim rzeczowe informacje - krótki opis gry, data wydania, różne ciekawostki, slogany reklamowe. Jednakże, jeśli chcemy poznać jakość samej gry, to mamy do dyspozycji oceny i recenzje tworzone przez użytkowników, czasem kąśliwe, czasem entuzjastyczne. Można też wpisać (jak już wspominałem), jaką ocenę dostała gra w jakimś piśmie. Nie ma jednak żadnych dem czy łatek do ściągnięcia. Proces dodawania nowych informacji do bazy jest łatwy i szybki. Nasze zgłoszenie zostanie przesłane do jednego z „kontrolerów" (approvers - wiem, że to kiepskie tłumaczenie, ale nie mogłem wpaść na nic lepszego), który dokładnie je obejrzy i zamieści na stronie... albo odeśle do nas z uwagami i prośbą o poprawienie. Oczywiście kontrolerzy to też ludzie, i to tacy, którzy nie są podłączeni 24 godziny na dobę do komputera. Dlatego nie niecierpliwcie się, jeśli wasze wypociny nie pojawią się

Alternate Titles

- "Street Fighter Zero 3" -- *Japanese title*

[add alternate title]

Part of the Following Group

- Street Fighter series

User Reviews

The ultimate Street Fighter game.	Zovni (8624)	★★★★½
Best fighter on PSX, without a doubt	Kartanym ★ (9923)	★★★★½

[review game]

The Press Says

PSX Extreme	Apr 08, 1999	9.4 out of 10	94
IGN	May 07, 1999	9.3 out of 10	93
GameSpot	Jan 13, 1999	8 out of 10	80

[add ranking]

Forums

There are currently no topics for this game.

[new thread]

Trivia

Street Fighter Alpha/Zero 3 marks the first time ever that U.S. Army partners Charlie and Guile appear together in the same game. Before this, Charlie starred

Credits

Translation:
Masayuki Fukumoto

Creative Services:
Michiko Morita, Marion Clifford, Jennifer Deauville

Marketing:
Todd Thorson, Sean Mylett, Robert Johnson

Manual Design:
Hanshaw Ink & Image

Package Design:
Michiko Morita

PR:
Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood

Special Thanks To:
Tom Shiraiwa, Miki Takano, William Gardner, Robert W. Lindsey, Elisa Mathez, Jill Uebel, Tina Kowalewski, Nathan Williams

Alpha3 Staff

Producer:
Noritaka Funamizu

Planners:
OHKO 06, BU RU MA

Visual Planner:
Haruo Tomita

Programmers:
HIRO, CHIPS

[complete credits]

JudgeDeadd prefs | logout
0 messages | 0 notices | 483 points

MobyGames

Game Browser | Forums | News | search | More Searches

All Games

User Actions
Rate this Game
Add to Want List
Add to Have List
Discuss Game
Review this Game
Random Game
Contribute

Rap Sheet
Main Summary
Credits
Release Info
Cover Art
Screenshots
MobyRank/Score
Reviews
Technical Specs
Rating Systems
Trivia
Tips & Tricks
Advertising Blurb
Manuals/Docs
Buy/Trade
Links/Searches

Other
Submit News Item

Shogo: Mobile Armor Division

[22 more | add cover]

Published by MC2-Microïds
Developed by Monolith Productions, Inc.
Released 1998
Platforms Amiga, Linux, Macintosh, Windows

Genre Action
Perspective 1st-Person Perspective, 3rd-Person Perspective
Non-Sport Anime / Manga, BattleMech, Sci-Fi / Futuristic, Shooter

	MobyRank	MobyScore
Amiga	...	...
Macintosh	...	...
Linux	...	...

[add ranking | score detail | rate game]

Description

Mobile Combat Armor is designed as an enhancement for the human condition, harnessing its quick thinking, but with much more strength and speed. Now that you are aboard one, combat will never be the same again. And as your girlfriend and your brother are missing, you will need the help.

Shogo combines ideas from anime and the MechWarrior concept with the Half Life style of First-Person Shooter. Four Mobile Combat Armor units are available, each with access to Plasma, Laser and Nuke weapons. Each mission sets specific targets and advance the storyline in ways which are sometimes surprising.

[edit description]

GLADIATUS HERO OF ROME REWRITE HISTORY!

Alternate Titles

- "Ярость. Восстание на Кронусе" -- *Russian Spelling*
- "Yarost': Vosstanie na Kronuse" -- *Russian Title*

jeszcze tego samego dnia.

Z początku jedyne gry, jakie można było znaleźć w bazie, to pozycje na peceta, jako że była to jedyna platforma sprzętowa znana założycielom (do których zaliczają się: Jim Leonard, Brian Hirt, David Berk). Jednak obecnie gry zawarte w serwisie są najprzeróżniejsze. Od rozpikselowanych pozycji z Atari 2600 i innych egzotycznych urządzeń aż po hity z komórek i amatorskie produkcje robione w programach do tworzenia gier (nie wszystkie z nich to śmiecie).

Jak przystało na bazę hipertekstową, gry w MobyGames są ze sobą połączone na wiele sposobów. Podoba wam się muzyka? Kliknijcie na nazwisko kompozytora, a będziecie mogli dowiedzieć się czegoś o nim i zobaczyć wszystkie gry, przy których pracował. Można też klikać na nazwę firmy czy też gatunek gry. Świetnym pomysłem są grupy gier - np. „klony Tetrisa”, „seria Ultima” czy też „silnik id Tech 2” (to ten od Quake’a 2 - jakby ktoś nie wiedział).

Jednak w MobyGames znaleźć można też inne komputogrowe rzeczy: wieści ze świata gier, ciekawe artykuły czy ankiety. Wspomniane artykuły stoją na wysokim poziomie, i nic dziwnego, gdyż ich jakość bezpośrednio przekłada się na duuużą liczbę punktów! :-P

Tak więc MobyGames czeka na was. Dołączcie i Wy do rosnącej powoli liczby użytkowników z Polski...

Korodzik

** ale - konto w witrynie ma też m.in. John Romero (tak, tak, ten od Dooma - nie od żywych trupów).*

P.S. Teraz już 38209 gier!

(Ciąg dalszy ze strony 25)

być porozmieszczane bez ładu i składu - np. przy opisie Rogue Squadron umieszczono obrazek przedstawiający grę Turok 2. Przy opisie Blood 2 nie wiadomo skąd wziął się Bruce Lee...

Czy zatem warto zerknąć na tę książkę?... A nie, zaraz, to wy macie mnie pytać, a nie ja was. A więc trudno to polecić. Wszelkie poradniki tam zawarte są w dobie Internetu raczej niepotrzebne (chyba, że ktoś chce je kupić dla samej przyjemności obcowania ze stylem swych ulubionych autorów). Teksty nie-growe są całkiem ciekawe, ale nie warto tylko na nie wydawać pieniędzy. Tak więc K5 Kompendium, które przypadkowo zauważycie w sklepie, niech tam lepiej zostanie...

Korodzik

** oczywiście zdaję sobie sprawę, że niektórzy czytelnicy nie będą wiedzieć, co to są te RPG papierowe... Nie mam jednak miejsca, aby tu tłumaczyć. Polecam następujący materiał: http://rpg.polter.pl/Co-to-jest-RPG-c298. Ewentualnie można wejść w Google, wstukać „co to jest rpg” i poczytać sobie znalezione strony.*